

**EXPERIENCIA DE USUARIO
EN NARRATIVAS GRÁFICAS DIGITALES**

DIEGO STEVEN CASTILLO TALERO

**UNIVERSIDAD PILOTO DE COLOMBIA
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES
PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO
BOGOTÁ, 1 DE JUNIO DE 2015**

**EXPERIENCIA DE USUARIO
EN NARRATIVAS GRÁFICAS DIGITALES**

DIEGO STEVEN CASTILLO TALERO

Proyecto para optar al título de diseñador gráfico

Asesor:

Juan Francisco Sánchez Ramos

**UNIVERSIDAD PILOTO DE COLOMBIA
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES
PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO
BOGOTÁ, 1 DE JUNIO DE 2015**

TABLA DE CONTENIDO

Problema	6
Objetivos	7
Objetivo general	7
Objetivos específicos	7
Justificación	8
Experiencia de usuario en narrativas gráficas digitales	9
 CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	12
Narrativa	12
Narrativa gráfica	18
El cómic y la novela gráfica	22
Historia de la novela gráfica	25
Características del cómic y la novela gráfica	48
La viñeta	49
El cerrado	53
El texto	56
Narrativa digital	59
La hipernovela	64
La narrativa transmedia	66
Diseño digital	67
Diseño centrado en el usuario	69
Usabilidad	71

UX: Experiencia de usuario	75
CAPÍTULO II: MARCO METODOLÓGICO	78
Matriz de análisis	79
Entrevistas	87
Javier Rosas: desarrollador de páginas web	87
Juan Francisco Sánchez y Tania Camacho: artistas y autores de cómics.....	90
Pruebas de usabilidad	93
CAPÍTULO III: PROCESO DE DISEÑO	97
Metodología para la creación de cómics	98
Desarrollo del guion	98
Argumento	99
Flujo narrativo	103
Guion	105
Documentación	108
Bocetos	114
Metodología para el desarrollo de usabilidad y diseño UX	125
Características UI	127
Proceso	132
CAPÍTULO IV: RESULTADOS	137
CAPÍTULO IV: CONCLUSIONES	142
BIBLIOGRAFÍA	146
ANEXOS	153

PROBLEMA

¿De qué manera el uso de la interactividad en plataformas digitales puede afectar el proceso de creación de la narrativa en los cómics y novelas gráficas clásicas?

OBJETIVOS

Objetivo general

Enriquecer la experiencia de usuario de los lectores de narrativas gráficas digitales, mediante el uso de plataformas digitales y herramientas interactivas.

Objetivos específicos

- Detectar las características y elementos básicos propios de los cómics y novelas gráficas que se han generado desde su aparición como medio visual, y la incidencia que dichos factores tienen en sus estructuras narrativas.
- Definir los elementos de usabilidad e interacción presentes en cómics y novelas gráficas digitales, con el fin de establecer los aspectos básicos de éstos que pueden influir en la experiencia del usuario a la hora de leerlos.
- Proponer una novela gráfica digital que mediante la aplicación de los conceptos de usabilidad e interfaz de usuario, mejore la experiencia de los lectores de narrativas gráficas digitales.

JUSTIFICACIÓN

Con la aparición de los dispositivos electrónicos, muchos autores de cómics y novelas gráficas se han volcado a la implementación de estos artefactos para ganar reconocimiento, espacios en el mercado o por cuestiones económicas. Sin embargo, el mal uso que los autores les han dado a estos dispositivos y a las herramientas que ofrecen, por ejemplo, comercializando versiones digitales de obras que se vieron por primera vez como impresos, sin hacer una transposición efectiva de cómic –causando problemas de legibilidad y de interacción entre el usuario y la pieza, en la mayoría de los casos por las dimensiones del dispositivo para el que se ha lanzado–, ha dado pie a un descontento general entre el público de los lectores de narrativas gráficas debido al poco agrado que los contenidos digitales les generan, y de paso en una aversión hacia los contenidos digitales por parte tanto de autores que prefieren mantenerse dentro de su zona de confort, pues conocen las maneras de complacer al lector a través de los medios impresos.

El objetivo de esta investigación es posicionar al diseño gráfico como una disciplina capaz de intervenir de manera directa y armónica en el desarrollo de narrativas gráficas digitales, mediante la implementación de técnicas y procesos creativos enfocados completamente al usuario, para así asegurar la satisfacción de los lectores hacia las narrativas gráficas digitales.

EXPERIENCIA DE USUARIO EN NARRATIVAS GRÁFICAS DIGITALES

A través de la historia, la humanidad ha buscado maneras de relatar sucesos que han ocurrido a lo largo del tiempo. Ante esta necesidad, las personas empezaron a utilizar la narración para referir historias, con acontecimientos que mantenían un orden determinado, desde un inicio hasta un fin. Sin embargo, durante la expansión del cristianismo se hizo imperativo que no solo los individuos letrados pudiesen entender las historias bíblicas, sino que, con el fin de hacer éste proceso de expansión mucho más sencillo, tanto las iglesias como los manuscritos medievales comenzaron a hacer uso de relatos “escritos” con imágenes, en donde se exponían tales historias. A medida que fueron avanzando las narrativas gráficas, aplicaron dentro de sus discursos historias más profundas, escritura fonética e incluso el tiempo a través de la transición de “acciones” en las propias imágenes, hasta llegar a lo que hoy se conoce como cómic.

El cómic es una estructura narrativa que usa imágenes en secuencia y que puede o no emplear palabras. Si bien el cómic se deriva de la narración gráfica, tal como lo hacen el libro ilustrado, el cine, la animación, etc., se tiende a desligar éste término de la novela gráfica. Aunque se dice que la novela gráfica suele tratar temas más adultos y no es serializada, las únicas diferencias existentes entre una y otra es el formato (tamaño y cantidad de páginas).

Con frecuencia, puesto que muchas veces el escritor de una novela gráfica o un cómic plantea una narrativa clásica, es decir, desarrolla una historia que es estable y

causal, que sigue un hilo narrativo predeterminado e “inmutable”, restringe la posibilidad de desarrollar una interconexión-interacción entre el lector y la narrativa. El problema interactivo presente en los medios impresos ha sido en gran medida solucionado por el crecimiento exponencial que ha tenido la multimedia, suministrando bases para fortalecer el diálogo entre los usuarios y los documentos a los que están expuestos, rompiendo de esta manera con la transmisión unidireccional de la información. Ante el creciente panorama de la multimedia, las narrativas gráficas, así como muchos otros tipos de textos escritos como los artículos investigativos y demás, comenzaron a ser transpuestas a formatos digitales, pero manteniendo sus características de recorrido lineal del guion y desaprovechando herramientas inherentes a los medios interactivos, como el hipertexto.

El uso del hipertexto se basa en la interconexión de diferentes bases de información, y el uso de estos enlaces para poder acceder a otras y diferentes piezas, ayudando no solo a dividir la información en diferentes fragmentos que sean fáciles de encontrar para el lector, sino además para darle al usuario la posibilidad de interactuar con la obra y definir el curso de navegación que crea conveniente o necesario según sus propios requerimientos e intereses.

En el caso de las narrativas gráficas, el uso de medios digitales no solo permite incrementar el rango de alcance de éstas con relación al que puede tener una copia impresa de dicha novela, sino que además, al ayudarse del hipertexto, libera al usuario para navegar y recorrer la historia a su gusto e incluso para poder construirla a su parecer; de igual manera que libera al autor para plantear nuevas narrativas, más complejas en cuanto a su estructura y/o contenido.

No obstante, el uso de las herramientas multimedia para la navegación libre del usuario por la narrativa no basta por sí mismo; también es importante tener en cuenta las expectativas y las experiencias que los usuarios puedan tener ante el producto final, puesto que a partir de allí, las personas generan modelos mentales acerca del posible funcionamiento que puede tener la pieza. Por tanto, atender a las ideas preconcebidas que puedan tener los usuarios, para darles solución durante el desarrollo de la pieza, puede generar no solo un buen producto sino también respuestas emocionales favorables para una buena experiencia de usuario.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

NARRATIVA

El ser humano es una criatura narradora. Desde su aparición las personas han sentido la necesidad de comunicarse entre ellas, no solo como un medio de entretenimiento y de establecimiento de relaciones interpersonales, sino también como una manera de explicar sucesos. Aun cuando no existía la escritura, las primeras comunidades de personas solían representar mediante dibujos en rocas sus aventuras de caza, y de esa manera mostrar los animales que cazaban o incluso la manera en que lo hacían. La creación y narración de historias se ha convertido en un aspecto esencial en la vida para la supervivencia del ser humano puesto que “constituye un conjunto de procesos prácticos que pueden adaptarse a una amplia gama de temas, tanto personales como profesionales” (Ohler, 2008).

Una narrativa puede ser desarrollada para explicarnos cuál es el uso correcto de una lavadora o un computador; puede adaptarse para brindar una moraleja o dar una enseñanza a niños; se puede aplicar a un programa pedagógico para instruir a una población acerca de un proceso metodológico; incluso la industria del entretenimiento puede acoplarla para la creación de una película o un videojuego, sea con fines educativos o únicamente de ocio. La narrativa está presente en toda actividad del ser humano, ya que le da la posibilidad al intérprete de ordenar partes de su propia vida y experiencia secuencialmente, de modo que le permita “aprender y recordar cosas nuevas” (Ohler, 2008).

La narración brinda la posibilidad de conservar el saber y el conocimiento, el cual es transmitido de generación en generación mediante el proceso de narrar historias, proceso que continua siendo usado hasta la fecha por todo tipo de narradores en todo tipo de medios. Sin embargo, aún queda por aclarar una pregunta: ¿Qué es narrativa?

Con narrativa hacemos referencia a un relato que consta de una serie de sucesos (la historia), a través de la representación humana (el narrador, los personajes) y con posibles comentarios, implícitos o explícitos, sobre la condición humana (el tema). (Ensayistas, comparar con <http://www.ensayistas.org/curso3030/genero/narrativa/>. Recuperado el 22 de Septiembre de 2014)

En otras palabras, una narrativa es un relato que se conforma por eventos que se encadenan secuencialmente dentro de un “tiempo” determinado, que tienen que ver directa o indirectamente con los personajes de la historia y que se desenvuelve dentro de un contexto. De ésta manera, la creación de una narrativa es condicionada por todos los factores mencionados anteriormente y que se entrelazan lógica y armónicamente entre ellos, teniendo entonces un mundo ficticio, unos actores que lo habitan, un tema o idea sobre la cual van a girar las vidas de los protagonistas, y un ritmo narrativo o discurso (las diferentes maneras de manipular las acciones y el tiempo de la narración), que le da la posibilidad al autor de darle un tono a la historia (sea sarcástico, cómico, etc.).

A pesar de que se tenga un punto inicial o de partida para el desarrollo de un relato, el autor tiene total libertad creativa de jugar con todos estos recursos a su conveniencia. Así, se pueden desarrollar historias con temáticas de caballería, de batallas en el espacio o de invasiones alienígenas; con el uso de héroes, antihéroes, villanos y personajes secundarios con todo tipo de ambiciones propias de sus antecedentes; que tienen lugar en planetas extraños o ciudades submarinas; y que le permiten mantener un discurso

coherente, con el cual se pueden generar puntos de tensión o giros narrativos conforme se desenvuelve la narración y un tono particular en el cual se cuenta la historia, sea un chiste o una metáfora, que logre mantener al lector “enganchado” o entretenido con la historia. Estos puntos de tensión en la trama de la narración generan una sensación de expectativa en el lector, y cambian de manera drástica la historia de tal manera que afecte profundamente el desarrollo de ésta y de ahí que también afecten su desenlace.

Por otro lado, aun cuando el autor puede hacer uso de una gran cantidad de variables para desarrollar su historia en diferentes locaciones, con diferentes personajes y temáticas y con un discurso propio, que pueden cambiar por decisiones personales, artísticas o culturales que el autor toma cuando empieza el proceso de escritura, se pueden ver en ellas una serie de etapas y estructuras constantes, en efecto porque las personas “las experimentan a través de los medios populares” (Ohler, 2005). Dichas etapas son 3:

- 1. Un llamado a la aventura:** es el comienzo de la historia. Aquí el marco de normalidad de los personajes se ve cortado o interrumpido por un hecho significativo, lo cual obliga al protagonista a iniciar un viaje tanto físico como espiritual.
- 2. Solución a problemas que conlleva transformaciones:** en ésta etapa, el o los personajes requieren, de una u otra manera, lograr una transformación personal para solucionar un problema, sea adquiriendo nuevas habilidades o alcanzando un cierto nivel de madurez, entre otras.
- 3. Cierre:** en ésta última etapa la historia llega a su fin, aunque no implica de ninguna manera que tenga un final “feliz”. Algunas veces el final de la trama

viene con una moraleja acerca del tema de la narración, o de un cambio en algo o alguien que es fácilmente comprobado ante los ojos del protagonista.

Sin duda, aunque la historia que se expone en una narrativa y la forma que ésta toma mientras se va desarrollando implica la transmisión de información de la manera más sencilla posible para que el lector pueda entenderla fácilmente, del mismo modo éstas historias pueden ser estructuradas de varios modos, de tal manera que, por más que cuente con un inicio, un nudo y un desenlace, el comienzo del despliegue de la historia puede empezar desde un punto medio de los eventos, desde el final de la narración, “ramificarse” a medida que avanza, conectar el final con el inicio, etc. De modo que existen varias formas estructurales que puede tener una narrativa:

1. **Lineal:** en éste tipo de estructura, el avance de la historia sigue los eventos que ocurren en ella cronológicamente. Éste es el método más conocido en la creación de narrativas.

inicio → suceso 1 → suceso 2 → suceso 3 → fin

Figura 1: Estructura lineal

2. **Cíclica:** la estructura aquí mantiene una organización de secuencia “lineal” de la historia a través de la narración, pero el último suceso o fin de la historia tiene relación y se conecta directamente con el primer suceso o inicio de la misma.

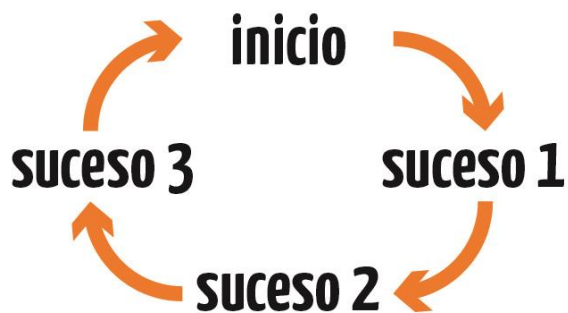


Figura 2: Estructura cíclica

- 3. Ramificada:** la estructura ramificada da cuenta de una historia que, mientras avanza, genera “posibilidades narrativas” en las cuales el lector puede ir hacia un punto o hacia otro, generando así una serie de líneas narrativas diferentes entre sí dependiendo de la manera en la que el lector progresa en la historia.

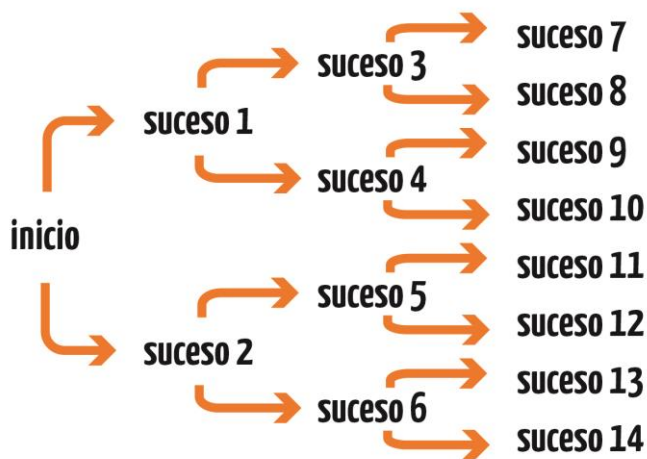


Figura 3: Estructura ramificada

- 4. Reticular:** ésta estructura es la que más implica el uso de la creatividad y recursos literarios por parte del autor para el desarrollo narrativo. Las estructuras

reticulares constan de una serie de microrrelatos, siendo cada uno autoconclusivo y suficiente por su propia cuenta, pero que se relacionan entre todos ellos de tal manera que a línea narrativa puede comenzar, terminar y tener la extensión que el lector decida.

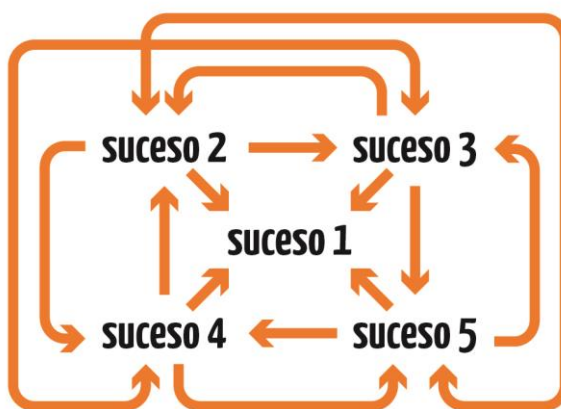


Figura 4: Estructura reticular

5. **Mixta:** combinan dos o más tipos de estructuras para hacer la organización de la historia para hacer narrativas más complejas.

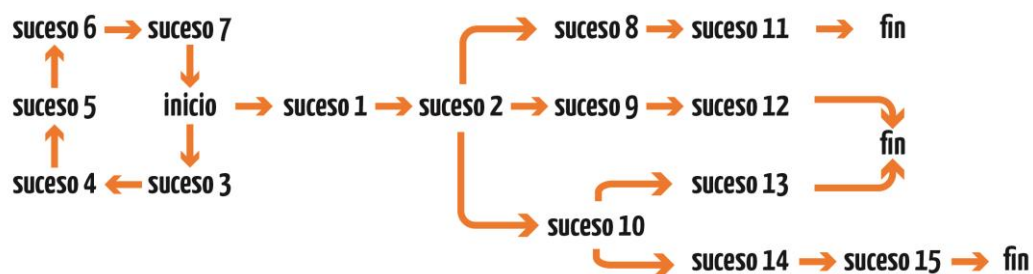


Figura 5: Estructura mixta

NARRATIVA GRÁFICA

En éste punto, es preciso definir en primer lugar lo que significa el concepto *imagen*. Will Eisner, famoso autor de cómics y “precursor” del término *novela gráfica*, define la imagen como “el recuerdo de un objeto o experiencia proporcionada por un narrador, ya por un medio mecánico (fotografía), ya por un medio manual (dibujo)” (1998). De modo que, así como la narrativa literaria acude firmemente a un relato de una serie de acontecimientos y sucesos secuencialmente enlazados dentro de un tiempo determinado, las narrativas gráficas dan cuenta del desarrollo de un relato a través de imágenes, aun cuando también pueden beneficiarse de contenidos literarios usados en él, y sin importar si dichas imágenes son recreadas mediante dibujos análogos o digitales, fotografías, collages, etc. aunque en el caso de la narrativa gráfica una sola imagen puede contar una historia. Anteriormente se mencionó la necesidad que han tenido las comunidades humanas en el acto de narrar historias. No obstante, el desarrollo importante de los relatos contados a través de imágenes viene de tiempos mucho más recientes.

La necesidad de contar historias mediante imágenes se remonta al origen mismo del arte, aunque la inminente expansión del Cristianismo en el mundo occidental fue el hecho que propició su uso con mayor fuerza. El papa Gregorio I, mejor conocido como Gregorio Magno, quien fue el máximo jerarca de la iglesia católica entre el año 590 hasta el año 604 d.C., fue el primero en alertar las posibilidades que de la imagen como mediador en el aprendizaje de pasajes bíblicos, con el fin de que la expansión de la iglesia católica a lo largo y ancho del mundo conocido hasta entonces fuese mucho más sencilla. A raíz de éstas presuntas cualidades que el papa Gregorio confería a las imágenes, las iglesias comenzaron un proceso de implementación de historias dibujadas

en las vidrieras y retablos de las iglesias para que tanto los fieles letrados como aquellos que eran analfabetas podían reconocer y así tuviesen un acceso mayor a la información acerca de las diferentes historias y relatos que se pueden encontrar en la biblia. Más adelante éste mismo proceso de “alfabetización” mediante imágenes se dio en una escala personalizada, ya que también en los manuscritos medievales se empezó a hacer uso de las historias dibujadas, que tenían el mismo fin que las versiones de gran formato usadas antes. De esta primera aproximación al cómic, que fue más adelante materializado por Rodolphe Töpffer, se seguirá hablando posteriormente en el siguiente apartado.

En la era de la información, en donde el mundo digital ha tomado gran fuerza, Eisner advierte que la lectura ha sido “asaltada por los medios electrónicos” (1998), lo cual ha llevado a que pierda un gran terreno en la manera en la que se cuentan historias frente a las narrativas gráficas, específicamente frente al cine. Si bien la lectura no va a dejar de existir, la consolidación del cine dentro de las culturas y sociedades contemporáneas ha hecho que la gente tenga un ritmo de asimilación de información mucho más rápido del que podrían obtener de una lectura; mientras que una obra literaria necesita, mediante el uso de tantas palabras como le sea necesario, describir una escena, un escenario o un personaje y la manera en que éste actúa con su entorno, el cine le da al espectador la misma cantidad de información en tan solo una imagen, lo que hace que el tiempo que toma el usuario en entender una situación se reduzca considerablemente.

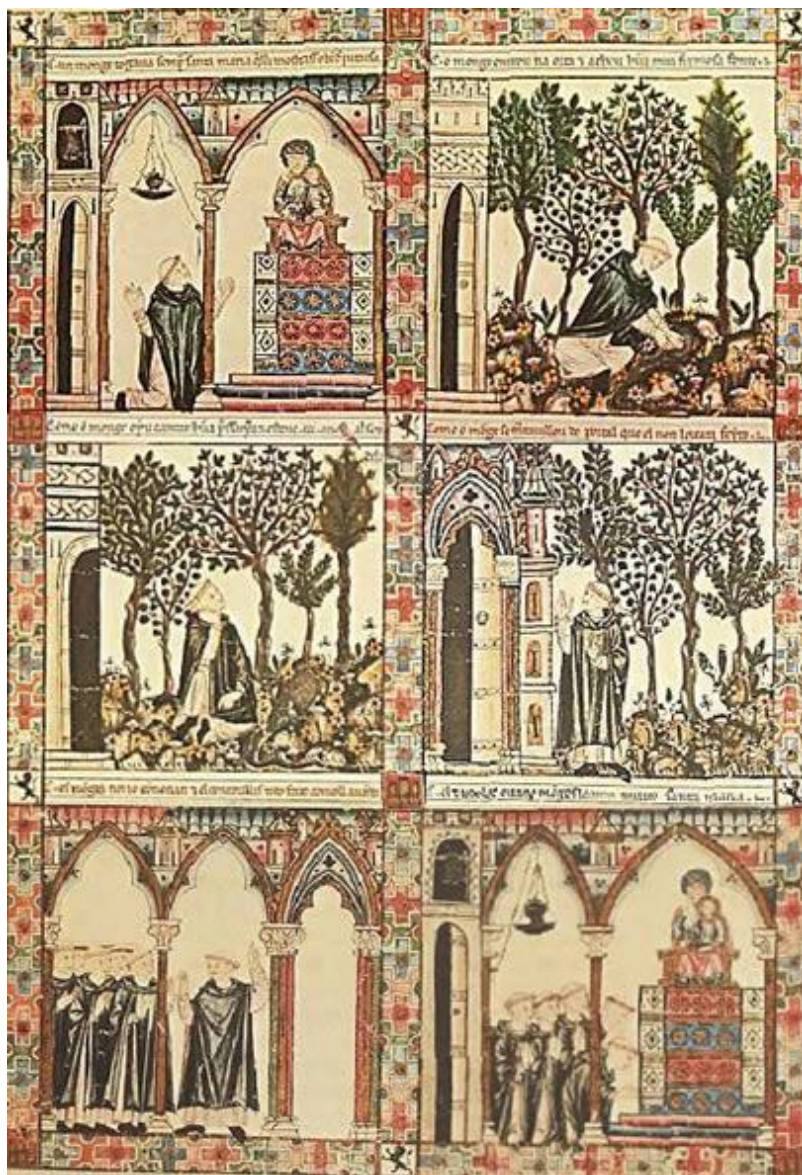


Figura 6: Cantiga 103 de Santa María

Por supuesto, aun cuando el cine puede reducir el tiempo de lectura – y de paso de asimilación casi inmediata de información – por parte del espectador al mostrarle eventos en menos tiempo, de igual manera lo hacen todos los tipos de narrativa gráfica que existen, y no lo hacen únicamente a través del uso de imágenes sino que, además, pueden hacer uso de elementos lingüísticos, como textos u onomatopeyas, en efecto

debido a que muchas veces la imagen no es usada como un recurso único e independiente sino que puede actuar también como apoyo o para darle solidez a un texto.

Existen varios tipos de narrativas gráficas, y aunque algunas de las más conocidas son el cómic y las películas, el avance tecnológico ha permitido que piezas gráficas como la animación, tanto bidimensional como tridimensional, o los contenidos digitales que se presentan por televisión o por la internet en portales como *Youtube* o *Vimeo*, puedan ser consideradas así mismo como narrativas gráficas. Mientras que la narrativa gráfica ha podido afianzarse en medios como el cinematográfico o los cortometrajes o largometrajes animados con gran ímpetu, es más que obvio que la industria del cómic no ha tenido la misma suerte, y esto se debe al hecho de que, aun cuando una lectura necesite de párrafos extensos para poder ayudarle al lector a recrear la atmósfera que el escritor quiere mostrar, le da una gran cabida a la imaginación del lector para que apoyándose en ella pueda rellenar los espacios vacíos y piense para sí mismo el cómo se deben ver todos los elementos de la historia: personajes, escenarios, vestuarios, clima, etc.

Tal como Edmond Baudion lo describe, “cuando se hace un libro solo se le da al lector un plato y un cuchillo, pero es el lector quien pone la comida” (2014), dicho de otro modo, cuando una persona lee un libro, esa persona reinventa ese libro para sí mismo y lo rellena con sus propias experiencias y es él mismo quien le da todo el significado a la narración. Sin embargo, debido a que la narrativa gráfica le “ahorra” ese tiempo de imaginación al lector, le corta posibilidades al lector de imaginar y proponer su versión de los sucesos del relato, puesto que por ejemplo, ya éste no debe imaginar el

aspecto que debe tener el protagonista de la historia o una raza alienígena sino que esa información le es suministrada directamente por el/los autores de la narrativa y, como ya se ha dicho, restringiendo las posibilidades del lector a la hora de imaginar características específicas del relato.

El hecho de que la narrativa gráfica sea tan fácilmente entendible para cualquier espectador, ha provocado que, erróneamente, se le tome como un medio enfocado a gente cuya capacidad mental es limitada, puesto que “las imágenes estáticas tienen limitaciones” (*Eisner, 1998*). Es difícil concretar mediante el uso de imágenes conceptos abstractos o complejos, ya que las imágenes son, en su sentido más puro, específicas.

El cómic y la novela gráfica

Scott McCloud en su libro *Cómo Se Hace Un Cómic: El Arte Invisible* hace una reflexión acerca del significado de la palabra cómic. McCloud expone a los cómics de la siguiente forma:

Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector. (1995)

Está claro que la definición que da McCloud se encuentra basada en la visión de Eisner acerca de los cómics como un arte secuencial, y aunque el propósito que encuentra para la creación de cómics es muy acertada hasta cierto punto –pues así como hay quienes crean cómics como medio de entretenimiento y con un carácter meramente estético, también hay autores que los usan como método de enseñanza–, hay una gran cantidad de teóricos sobre el tema que han devaluado la conclusión a la cual llega en su

libro. Ante todo, el significado que desarrolla McCloud en su manera de descomponer por partes el cómic tiene un gran problema y es que de una u otra manera esta definición no es específica para el medio, ya que puede aplicar a una gran variedad de formas de expresión visual y no únicamente al cómic.

En su intento por demostrar la antigüedad de las primeras representaciones de cómic en la historia de la humanidad, por ejemplo, McCloud presenta un manuscrito ilustrado de la época precolombina de diez metros de largo, una escena pintada en la tumba de un antiguo escriba egipcio llamado Menna y una pieza francesa cuya producción comenzó en el año 1066 llamada el Tapiz de Bayeux, pero decir que éstas piezas de arte son cómics en todo el sentido de la palabra implicaría que todo cómic es un arte secuencial y, al mismo tiempo todo arte secuencial es un cómic, lo cual lleva a un punto que muchos teóricos del tema han criticado de la teoría de McCloud: ésta definición deja por fuera los cómics que se componen de una sola viñeta, los cuales han sido muy importantes en su desarrollo y va en contra de su naturaleza como narrativa gráfica.



Figura 7: Tapiz de Bayeux

Pese a la gran cantidad tanto de teóricos como de autores que han intentado encontrar una definición convincente y “absoluta” que pueda mostrar al mundo lo que es cómic, sea desde el punto de vista del arte secuencial o desde la narrativa gráfica, hay un punto en el que todos estos intentos se han quedado cortos y es el hecho de que toman al cómic como una manifestación meramente visual. Aunque en el cómic las palabras tienen una parte importante en el desarrollo y presentación de la historia, son las imágenes sobre las cuales recae “el peso de la descripción y narración” (Eisner, 1998). No obstante, esto ha ocasionado que los autores se hayan decantado por la creación de cómics cuyo carácter visual es extremadamente más enriquecido que su carácter narrativo, lo que ha hecho que sus obras carezcan de temáticas e historias que puedan llegar a interesar a una buena parte de la población.

Por tanto, Eisner señala correctamente que aunque la imagen sea omnipresente y parte primordial en una narrativa gráfica, es la historia la que se lleva el papel más importante en la construcción de cómics, pues para él la narrativa es “el marco intelectual que sostiene al dibujo” y es lo que permite que los elementos gráficos puedan avanzar de una manera coherente para que narren la historia. Pero es aquí donde Eisner inclina la balanza del todo hacia el otro lado puesto que para él, más allá del valor y el peso que adquiere la imagen, el cómic es una manifestación literaria, generando así que muchos críticos literarios, ante lo que piensan es algún tipo de sacrilegio contra el arte literario, critiquen la forma en la cual muchos de los clásicos literarios han sido transpuestos a narrativas gráficas, puesto que le quitan el carácter artístico a la obra al representarla a través de un medio tan banal como lo es el cómic.

El cómic puede ser evaluado (y a menudo es así) a partir de los argumentos puramente literarios, cuando el crítico se concentra en cosas tales como el retrato de personajes, el tono y el estilo del lenguaje, la verosimilitud de las personalidades y los incidentes, el argumento, la resolución del conflicto, la unidad y los temas. [...] De forma similar, un análisis que se concentre en el aspecto gráfico (comentando la composición, el diseño, el estilo y demás) ignora el propósito al que sirven los aspectos visuales, la historia o el chiste que se está contando. (Harvey, 1994, citado por García, 2010).

Es necesario aclarar que, si bien el cómic tiene como base la estructura de la narrativa literaria, éste no es ni literario ni tampoco es un arte gráfico, puesto que afirmar que puede ser denominado como alguno de esos dos términos claramente negaría la existencia, valor e importancia del otro. Tal como lo dice Harvey, una evaluación exhaustiva de un cómic desde el plano literario le resta importancia al plano visual y viceversa. Es más que obvio que el cómic es un medio que se puede leer, de eso no hay ninguna duda, pero es una “experiencia de lectura completamente distinta de la literatura” (García, 2010), y no solo la experiencia literaria es distinta, también la experiencia que se obtiene al ver un cómic es distinta a la que narrativa gráfica de otra clase puede ofrecer.

La historia de la novela gráfica

Como ya se ha dicho antes, la narrativa gráfica aparece ante la importancia que tenía para la iglesia católica en sus planes de expansión territorial el que todos sus fieles pudiesen conocer los temas y saberes que ellos querían difundir, pero esto solo fue el primer paso para el desarrollo del cómic como se conoce ahora.

Luego del primer avance que tuvieron las imágenes como medio de difusión del conocimiento en las iglesias y manuscritos medievales, su efecto en éste ámbito llegó a acrecentarse de manera considerable con la aparición de la imprenta. Ya que los libros con ilustraciones eran los más solicitados por los compradores, la aparición de estos artículos comenzó a hacerse más fuerte y le dio a las historias ilustradas una gran importancia, al punto que las páginas de los textos que se podían desprender eran usadas luego como papel tapiz o decoración de paredes.

Un tiempo después, para la primera mitad del siglo XVIII, las historias dibujadas que aparecían en los libros comenzaron a hacer uso de cuadros de texto –que en un principio estaban destinados a narrar de forma concisa lo que acontecía en un bloque debajo de las imágenes, y que más adelante fueron implementadas dentro de éstas para colocar diálogos entre los personajes de la escena–, que junto al uso de las ilustraciones caricaturescas dotaron de gran expresividad a las historias. De esta manera, a medida que esta forma de contar historias crecía a un ritmo acelerado, asimismo creció el interés por desarrollar obras de mayor complejidad narrativa, como lo hace William Hogarth con sus obras *La carrera de la prostituta* y *Matrimonio a la moda*, de 1732 y 1745 respectivamente, en donde el autor llegó al punto de prescindir de los textos y aun así mantener un ritmo de lectura fluido, consistente y entendible para el lector.

Aun cuando las narrativas gráficas de la época ya venían desarrollando un estilo que les había abierto las puertas del reconocimiento de par en par, las imágenes que usaban, si bien solían estar enganchadas entre sí para que el lector pudiera percatarse de cuál era la historia que se estaba dando, éstas no estaban pensadas como imágenes secuenciales, sino que representaban fragmentos del relato muy separados entre ellos. Nadie se había

preocupado hasta entonces por simular el movimiento o el avance del tiempo como pieza fundamental mediante el uso de varias ilustraciones; todos habían optado por mantener las imágenes tan alejadas entre sí como fuese posible pero sin afectar el ritmo de lectura. Así, varios autores como Rodolphe Töpffer y revistas como *Chat Noir* se dieron a la tarea de “descubrir” ese aspecto secuencial de la historia que no había sido explorado por nadie anteriormente, lo cual dio lugar a las primeras manifestaciones de cómic como el producto que se conoce actualmente.



Figura 8: La Carrera de la Prostituta - William Hogarth (1732)

Rodolphe Töpffer, profesor y caricaturista de origen suizo, es considerado por muchos especialistas del medio como el padre de los cómics. El trabajo de Töpffer no nace de un proceso investigativo exhaustivo, sino aparece como una actividad de

esparcimiento que compartió con sus alumnos, desarrollando algunos de sus cómics en espectáculos en vivo, creando narraciones cortas contadas por medio de ilustraciones que venían acompañadas de textos, los cuales no eran impuestos en la ilustración a modo de globo de diálogo sino como recuadros al pie de la viñeta, logró generar una variación entre lo que había anteriormente –como lo eran la ilustración humorística y las caricaturas– y las historias que dibujaba, aun cuando no eran intrincadas ni complejas en todo el sentido de la palabra.



Figura 9: Histoire d'Albert - Rodolphe Töpffer (1845)

Aunque irreflexivos, estos primeros trabajos de Töpffer definieron una de las características más importantes de los cómics en los años siguientes. Para el desarrollo de sus historias ilustradas uso un formato apaisado en donde los recuadros que contenían la información de los eventos de la historia se encontraban en secuencia una al lado de la

otra, condicionando la lectura a un recorrido de izquierda a derecha, aun cuando éste formato horizontal de sus trabajos no tenía ningún tipo de intención simbólica. Debido a las facilidades de ahorro de espacio en el papel que el formato que Töpffer uso, los periódicos que comenzaron a publicar cómics desde entonces recurrieron a la distribución horizontal de su trabajo y donde dicho formato de “tira” terminaría imponiéndose como formato clásico.

Debido al gran impacto que tuvo éste formato, las publicaciones periódicas que tenían dentro de sus páginas algunos cómics que eran impresos una vez a la semana – distribuidos únicamente en la entrega dominical, por ejemplo–, comenzaron a imprimirlos más seguido, cada vez con menos tiempo entre una entrega y otra, hasta llegar a imprimir cómics en las entregas diarias. Esto trajo consigo un cambio en el público objetivo al cual iban dirigidas las tiras.

Si bien la entrega del día domingo de los periódicos estaban enfocadas a un público familiar, específicamente hacia los niños por las temáticas que manejaban y que hacían que ellos sintieran una gran atracción hacia esos trabajos, no pasaba lo mismo en las ediciones del resto de días. Ya que los adultos eran quienes compraban y disfrutaban de leer los diarios entre semana, las tiras del resto de días tomaron otro rumbo en comparación con las dominicales, al generar temáticas que se relacionaban mucho más con la vida de los lectores adultos además de acomodar las historias en las secciones más leídas por los adultos, para generar fanáticos de las tiras diarias entre éste grupo de personas y tuvieran una mayor fidelidad con el periódico, con tal de evitar que compraran diarios de la competencia. Pero lo más importante que trajo la publicación diaria de cómics en los periódicos fue la continuidad de las historias creadas, puesto que

aun cuando cada día tenía que ser impresa una tira que pudiese ser un relato autoconclusivo que pudiera dar cuenta de una historia por sí misma, “también podía servir de gancho para atraer la lectura al día siguiente y así elaborar un relato fragmentado pero sostenido” (García, 2010).

A raíz de esta nueva continuidad que los cómics asumieron y de la cual se apropiaron con facilidad, nacen narrativas gráficas como *Gasoline Alley* de Frank King, creada en 1918 y que se sigue publicando hasta la fecha, la cual no relata grandes aventuras sobre algún superhéroe, sino que pretende retratar el paso del tiempo a través de la continuidad que da la impresión diaria, en donde los personajes principales de la historia, Walt y Skeeze, crecen, contraen matrimonio, van a la guerra, tienen hijos, envejecen y muchas otras situaciones que ambos personajes eran susceptibles de experimentar. El gran valor que tuvo la obra de King en cuanto a la manera en que hizo uso del tiempo para apoyar sus narraciones le bastó no solo para que pueda seguir siendo dibujada tantos años después de su primera aparición, sino también para que autores contemporáneos del calibre de Chris Ware la tomaran como referencia en la creación de narrativas como *Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth*, que así como *Gasoline Alley* retrata el paso del tiempo, aunque en el caso de la obra de Ware apela a la representación de la historia en tiempo real y no al paso del tiempo en los personajes como lo hace King.

Para la década de los años 20, tal como las tiras de prensa se habían convertido en un medio de entretenimiento de gran aceptación por parte de los lectores habituales y esporádicos de publicaciones periódicas y de la comunidad norteamericana en general, también expresiones como el cine y las artes venían creciendo dentro de la sociedad. La

aparición del cine mudo fue un gran hito y un gran avance en el intento por proporcionar un espacio de esparcimiento y de crear historias por y para todo el mundo, y el auge de las vanguardias artísticas trajo consigo de vuelta varias técnicas artísticas que durante mucho tiempo fueron inutilizadas, entre ellas el grabado en madera y la xilografía a manos de los expresionistas alemanes. En consecuencia a la creciente influencia que tanto el cine —el cual para la época seguía siendo mudo— y las artes tuvieron en el público y, fundamentalmente, en los autores de cómics, comenzaron a aparecer libros que constaban de una serie de grabados en madera que no contaban con ningún tipo de texto que apoyase las ilustraciones que en ellos se mostraban.

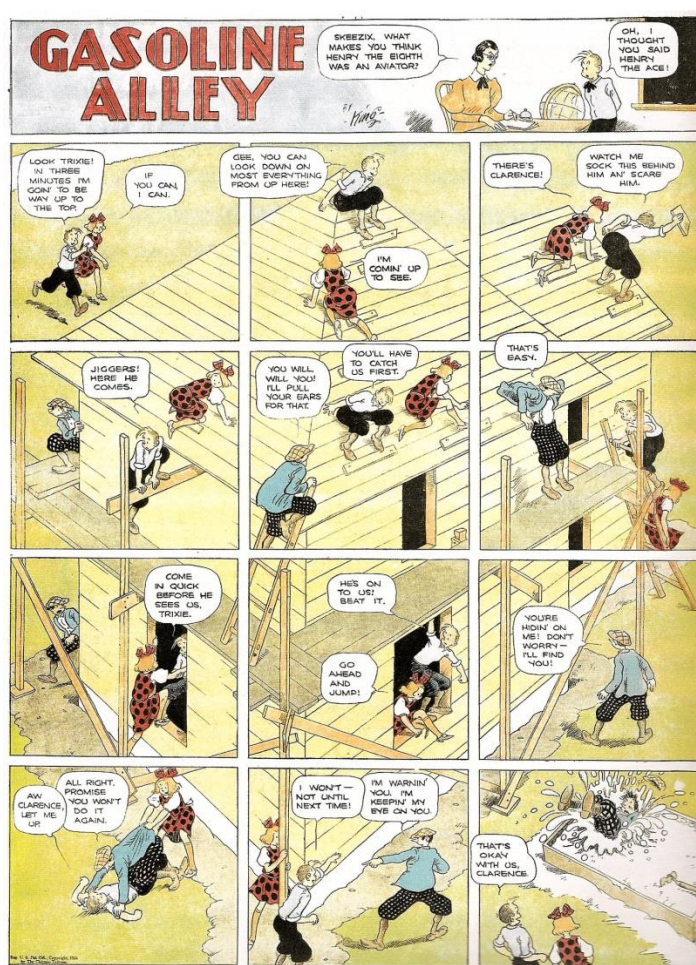


Figura 10: Gasoline Alley - Frank King (1934)

Los artistas, ilustradores y autores de las tiras de prensa de la época encontraron en éste tipo de obras, llamadas *picture novels* (novelas en imágenes) o *wordless books* (libros sin palabras), un medio valioso para explorar nuevas formas de expresión, además de tener a mano la crítica social y política que las tiras de prensa permitían, de ahí que artistas como Frans Mazereel con su obra *Mon livre d'heures* (Mi libro de horas, 1919), o Lynd Ward con *God's Man* (Hombre de Dios, 1929) y *Vertigo* (1937), abrieran camino para la aparición de obras género de *sinfonía urbana*, al cual también pertenecen películas como *Tiempos Modernos* de Charles Chaplin, en donde se hace crítica social desde un punto de vista de izquierda, en donde el protagonismo del personaje principal no se basa en su construcción psicológica y/o moral individual, sino que recae en la colectividad o en lo que el individuo por sí mismo hace por el colectivo de personas al cual pertenece.

De la misma manera, en sincronía con las *picture novels* aparecieron libros dibujados de narraciones gráficas, con un estilo de dibujo más caricaturesco que intentaban transponer los aciertos que Mazereel y Ward lograron en sus trabajos. El hecho de evitar los bloques de texto y los bocadillos de diálogo por parte de ambos dotó a las ilustraciones una mayor fuerza simbólica que únicamente por sí solas podrían alcanzar, logrando que fuesen más adecuadas para las obras de carácter ideológico y, también, ayudó a desligar un poco a las narraciones gráficas del mundo de la literatura, para acercarlas al cine.

Así como la impresión diaria de una tira de prensa dio paso a la continuidad de las historias y se convirtió en el método predominante de la construcción de narraciones gráficas de la época, a finales de la década de 1920 ésta continuidad desembocó en la

creación de un nuevo género dentro del cómic: el cómic de aventura. Cuando una historia que se imprimía diaria o semanalmente cerraba el microrrelato que exponía en un punto de clímax que en últimas se seguiría desarrollando en las entregas siguientes, las personas que leían la historia y que sentían algún tipo de preocupación o ansiedad generada por la incertidumbre de lo que sucedería después, se sentían más “atraídas” a comprar los números siguientes del periódico únicamente con el fin de seguir leyendo la tira, lo cual ayudó a que los periódicos se vendieran cada vez más y esto hizo que el nuevo género se consolidara en poco tiempo, con un gran *número* de historias de ciencia ficción, y de la mano de ilustradores como Hal Foster, Alex Raymond y Milton Caniff, creadores de *Tarzán*, *Flash Gordon* y *Terry and the Pirates*, respectivamente.

Foster y Raymond le imprimieron a sus trabajos un estilo y una técnica envidiables, con ilustraciones que se acercaban al realismo –Foster solía ser ilustrador publicitario, el cual requería de un trabajo de ilustración realista muy fuerte– y renunciando al uso de los bocadillos de diálogo, y en su lugar emplazaban grandes bloques de texto que le daban sentido a la historia que desarrollaban dentro de las viñetas mismas y servían como narrador de ésta. Por otra parte Caniff, quien no solo fue el ilustrador de *Terry and the Pirates* sino igualmente fue el creador de su guion, apeló al uso y combinación de planos y contraplanos con alternancia en el uso de claroscuro que fueron reduciendo la brecha existente entre el cómic y el lenguaje cinematográfico. La técnica que Caniff desarrolló, a diferencia de las que Raymond y Foster usaron, no solo era muy práctica para lograr efectos de realismo con “pocos recursos”, sino que también era muy fácilmente imitada por nuevos ilustradores, lo cual hizo que se convirtiera en canon en el proceso creativo de cómics durante mucho tiempo.

El hecho de que Caniff siguiera los patrones del modelo de la narración cinematográfica de Hollywood contribuiría todavía más a reforzar el alejamiento del cómic del mundo literario y su inserción dentro de la tradición del entretenimiento audiovisual, aun siendo un medio impreso. El modelo de Caniff sería el modelo adoptado por el comic book que estaba a punto de llegar, y por tanto podemos decir que el comic book heredó a través de Caniff la condición de antiliteratura que había tenido el cómic de prensa. (García, 2010)

Los cómics de aventura no solo sirvieron para aumentar las ventas de periódicos, sino que además alejaron a los cómics de los temas vigentes de la época, de las historias humanas y familiares. En últimas, sacaron a los cómics de la realidad y se enfocaron en historias de ficción que pudiesen ser del agrado del público infantil y juvenil. Posteriormente, las historias que gozaban de una continuidad indefinida dieron paso a lo que se conoció como el *comic book*, un cuadernillo que contaba con un *número* de *páginas* que oscilaba entre las 32 y las 64, generalmente impreso a color y encuadernado con grapas, que se vendía en tiendas por precios bastante económicos, para permitir su asequibilidad a los niños que deseaban adquirir estos librillos.

Aunque los *comic books* han sido implementados para la difusión de historias inéditas, su aparición se da por condiciones económicas de una imprenta en Estados Unidos. En 1933, Harry Wildenberg y Max Gaines, trabajadores de la sección de ventas de la imprenta *Eastern Color Printing Company*, encontraron que las planchas con las que imprimían las *páginas* dominicales de los periódicos se podrían pasar a impresión también dos *páginas* de un cuadernillo pequeño. Así, consiguieron vender la idea de que empresas comerciales pudieran regalarle a sus clientes cuadernillos en formato nuevo que abundara de cómics, y así llegaron a manufacturar 10.000 unidades de un librillo de

cómics llamado *Funnies on Parade* para *Procter & Gamble (P&G)*, que contaban con reimpresiones de tiras de prensa, cuyos derechos no eran muy costosos.

Gaines encontró que en la impresión de estos cuadernillos podría haber una muy buena oportunidad comercial y en conjunto con la editorial *Dell, Eastern Color* lanzó al mercado 35.000 ejemplares de *Famous Funnies*, que se convertiría en el primer *comic book* de la historia que se vendía en las tiendas. No obstante, las primeras impresiones de *comic books* constaban inicialmente de números recopilatorios de los cómics que previamente habían sido impresos para prensa, pero en los que no había relatos nuevos, lo cual cambiaría en el momento en que se hicieran uso de la literatura *pulp* como referente para el proceso creativo de los *comic books*.

Los *pulps* eran novelas literarias populares y de baja calidad en términos de las temáticas que describía, y su nombre hace referencia a “la pulpa de madera con la que con la que se fabricaba un papel amarillento, astroso y de muy mala calidad” (Iglesias, 2010). La necesidad de los *pulps* no era la calidad de las historias que aparecían dentro de ellos, sino la cantidad de copias que se podían hacer dentro de un tiempo determinado para recuperar la inversión de la impresión, de forma similar luego de la “institucionalización” de la fabricación del cómic y la llegada de las editoriales de cómics en los Estados Unidos, hubo la necesidad de comercializar rápidamente la mayor cantidad de títulos en las tiendas, y fue necesario conformar grupos de trabajo con ilustradores, coloristas y guionistas para poder cumplir con el total de *comic books* fijados por impresión, aunque cuidando muy bien el contenido y la calidad de estos.

Con historias de ficción enfocadas a la simple entretención del lector, la literatura *pulp* le facilitó a los *comic books* un punto de partida desde el cual podían desarrollar

narraciones que, aunque no tan bizarras como las de ese género literario, sí dieron pie a la aparición de personajes que se salían de todo estándar y canon de realidad generado hasta entonces los precedentes de los primeros superhéroes.

En 1935 Malcolm Wheeler-Nicholson creó el primer *comic book* con material inédito, en una revista llamada *New Fun*, impresa completamente en blanco y negro. En un principio *New Fun* era la única revista de Wheeler-Nicholson y en donde éste publicaba historias hechas únicamente por sí mismo, pero con el tiempo la revista creció y Wheeler-Nicholson fundó la editorial *National Allied Publishing*. Luego se comenzarían a integrar a la editorial los trabajos de jóvenes dibujantes a quienes se les pagaba poco dinero por los productos que ofrecían y esto ayudó a que *National Allied Publishing* consiguiera nutrirse con buenas historias y títulos, aunque en seguida Wheeler-Nicholson se vio obligado a dejarla en manos de *Independent News*, su distribuidor, ante su imposibilidad para pagar el dinero que le debía. Un *comic book* de historias policiacas se había comenzado a producir en 1937 dentro de ésta editorial llamado *Detective Comics*, el cual terminaría convirtiéndose en el nombre oficial de la editorial: *DC*. Al mismo tiempo, Jerry Siegel y Joe Shuster, dos jóvenes autores de cómics originarios de Cleveland, vendieron una serie a la editorial *DC Comics* que se convertiría más adelante en la historia principal de un nuevo título que la compañía tenía en mente desarrollar llamado *Action Comics*. La serie que Siegel y Shuster crearon, llamada *Superman*, se convirtió en la portada del primer número de *Action Comics*, lanzado en junio de 1938, y llegó a vender los 200.000 ejemplares que fueron impresos.

El género del superhéroe en el cómic se convirtió en el más importante desde la década de 1940 y su consolidación coincidió tanto con el crecimiento exponencial de los

comic books como con el declive de las tiras de prensa, que iban perdiendo su calidad y espacio dentro de los periódicos. Para 1942 la cantidad de títulos que se presentaban en las tiendas de venta de *comic books* ascendía a 143 distintos por mes, que eran leídos por una cifra de 50 millones de personas, sin sumarle el hecho de que una sola revista podía ser leída por hasta seis o siete personas, lo cual aumentaría el *número* de lectores de cómics a un dígito considerablemente superior al inicial.

A *Superman* se le sumaron muchas otras historias de superhéroes como *Captain Marvel* (Capitán Marvel) –personaje cuyos derechos serían más adelante adquiridos por *DC Comics* y desde 2011 se pasaría a ser nombrado *Shazam*– que en 1944, año en que el cómic entró en su periodo de mayor éxito conocido como la Edad de Oro, consiguió vender 14'067.535 ejemplares de su serie *Captain Marvel Adventures*. Los superhéroes llegaron a su punto cumbre cuando la Segunda Guerra Mundial estaba en furor –debido en gran parte a que muchos de los lectores regulares de *comic books* eran militares enviados por Estados Unidos a los campos de batalla en Europa–, pero una vez que la guerra terminó, el género comenzó a ir cuesta abajo y las editoriales se vieron en la necesidad de encontrar y enriquecerse nuevas historias, abriendo así la oferta a todo tipo de público. Cómics para adolescentes, para niños, sobre animales antropomórficos o *funny animals*, policiacos, románticos, *westerns*, de terror, etc. El declive del cómic de superhéroe no mermó el interés de las personas por las historias dibujadas sino que, de hecho, abrió las puertas para que nuevas narraciones tuvieran lugar dentro del medio.

Ante esto, los géneros de crimen, romance y horror tomaron la vocería dentro del mundo del cómic y se posicionaron como los más apetecidos por los lectores de los *comic books*, donde títulos como *Young Romance* (Romance Joven) y *Crime Does Not*

Pay (El Crimen No Paga) se tomaron las tiendas en poco tiempo por la cantidad de personas que se interesaban por leer estos nuevos relatos. En el caso de *Young Romance*, los números desarrollados entre Joe Simon y Jack Kirby –quien sería co-creador junto con Stan Lee de *Spiderman*– contaban con historias románticas que estaban destinadas a un público femenino al que pocas veces se habían dirigido los autores antes, y que bajo el nombre de la publicación, el cual podría confundir a los compradores acerca de quienes deberían leer la revista debido al uso de la palabra “joven” dentro de éste, venía un banderín que contenía la frase “*designed for the more ADULT readers of COMICS*” (hecho para los lectores más ADULTOS de CÓMICS).

Por otro lado, *Crime Does Not Pay*, título desarrollado por Charles Biro y lanzado al mercado por la editorial *Lev Gleason*, llevaba en el mercado desde 1942 y se mantuvo a la sombra de los cómics de superhéroes durante la Edad de Oro, pero en cuanto estos perdieron fuerza en el mercado, *Crime Does Not Pay* pasó a ser un título tendencia y que invitaría a nuevos autores del medio que imitaban las historias que en él se encontraban. La creación de Biro no solo contaba con una serie de crímenes que formaban el argumento en cada *número* que se imprimía, sino que además hacía uso de situaciones grotescas y sin escatimar en el grado de violencia explícita que mostraban, lo cual era suficiente razón para notar que no eran historias aptas para que el público infantil las leyera. Así mismo, tanto *Young Romance* como *Crime Does Not Pay* se jactaban de hacer uso de historias “reales”. Con textos como “*all true love stories*” (solo historias de amor reales) o “*true crime cases*” (casos de crímenes reales), respectivamente en sus portadas no tenían la intención de dar a entender al comprador que las historias que en las revistas estaban eran basadas en casos reales, sino a que los relatos que allí habían

podían bien o no llegar a ser casos reales sin problema alguno, apelando a un tono de confesión más que de ficción como se daban en historias de otro tipo.

Esto le dio un nuevo aire al mundo de los cómics que desde la aparición de los superhéroes en sus portadas y tripas había estado enfocado en gran medida a los niños y que estaba siendo “rebajada” totalmente tanto por padres como educadores, y al tener esa intención de contar historias “verdaderas” enfocadas a un público más adulto que el acostumbrado por los cómics de superhéroes, le dio al cómic no solo una voz de protesta sobre lo que se había hecho antes para demostrar que se podían hacer productos no únicamente enfocados a los niños, sino que además “sería uno de los rasgos más importantes de la novela gráfica contemporánea, que ha derivado buena parte de su personalidad a la memoria y lo autobiográfico” (García, 2010). Ante el gran furor que los cómics de crimen tuvieron, Archer St. John, quien para el momento era uno de los editores de cómics románticos más renombrados, decidió hacer una mezcla entre el género romántico y las historias de crímenes, creando así en 1950 lo que se podría conocer como la primera novela gráfica americana de la historia: *It Rhymes With Lust* (Rima con Lujuria). Hecho en formato de libro de bolsillo, *It Rhymes With Lust* trata de un periodista que se encuentra en un enredo amoroso entre la viuda del hombre más acaudalado del pueblo –quien resultaba ser una antigua novia del protagonista– y la hija del mismo.

La portada incluía no solo la palabra *lust* (lujuria) en letras mayúsculas y de un tamaño mucho mayor que el del resto del título y a una mujer con un escote pronunciado, características más que suficientes para mostrar el público al que iba dirigida la obra, sino también el formato en que fue impreso hacia que la cantidad de

viñetas por cada *página* no pasara de tres e incluso contaba con varias *páginas* que constaba de una sola viñeta, y las ilustraciones simulaban profundidad empleando tramas adhesivas para el dibujo de los fondos, lo cual hacia que los planos sobre los que St. John quería que el lector centrara la mirada saltaran hacia el frente, que reflejaba una mayor influencia del modelo cinematográfico que de la literatura, lo cual reforzaba el intento del cómic por distanciarse de la última.

El cómic salió dentro de un título llamado *picture novels*, que hacía referencia a las publicaciones de las novelas hechas en grabados del mismo nombre que hacían Ward y Mazereel, pero el título duro muy poco en el mercado y antes del segundo *número*, el título fue cancelado. El nivel de popularidad alcanzado por las obras de Kirby, Simon y Biro no solo influenció a St. John a crear *It Rhymes With Lust*, sino que además fueron de apoyo para que alrededor del mundo se crearan y publicaran historias influidas en el género negro, romántico y de crímenes como excusa para buscar lectores maduros que no podrían encontrar con otros géneros.

Tras años y años dentro del medio, tanto guionistas como ilustradores habían madurado y refinado sus habilidades creativas y esto no solo se vio reflejado en más cómics, títulos y dividendos de su comercialización, sino también consolidó un nuevo género que requería de un mejor trabajo por parte de sus desarrolladores: el cómic de terror. Max Gaines, quien anteriormente estuvo involucrado en la concepción del *comic book* desde su trabajo en la *Eastern Color Printing Company*, fundó la editorial *EC Comics (Educational Comics)* que publicaría narrativas con temáticas sobre historias bíblicas, historias sobre descubrimientos científicos o sobre historia universal, pero luego de que Gaines muriera en 1947 la compañía paso a manos de su hijo, Bill Gaines.

Éste contrató a Al Feldstein, guionista y dibujante de cómics, quien le sirviera como ayudante para hacer una reestructuración de los títulos que imprimían y así, en 1950, comenzaron a lanzar historias de crímenes parecidos a los números de *Crime Does Not Pay* que Charles Biro desarrollaba dentro de la editorial Lev Gleason, y más tarde se inclinarían también por publicar relatos de ciencia ficción, *westerns* y acción-aventura que venían siendo tendencia hasta el momento, y manteniendo las mismas siglas que su padre le había dado a la empresa, le cambió el nombre a *Entertaining Comics*.

Si bien los nuevos géneros que *EC Comics* estaba comercializando ayudaron a que la editorial aumentara su popularidad, fueron títulos de terror como *The Vault of Horror* (La Bóveda del Horror), *The Crypt of Terror* (La Cripta del Terror) y *The Haunt of Fear* (La Guarida del Miedo) los que la catapultaron a la cima del medio por sus números y la convirtieron en la editorial más grande de cómics durante mucho tiempo, tentando así a jóvenes talentos y autores ya establecidos en la industria a unirse a *EC Comics* para poder sacar cada vez más títulos y en menos tiempo, y de donde salieron unos de los mejores ilustradores y guionistas de los años venideros, como lo llegaron a ser Bernard Krigstein y Harvey Kurtzman, éste último el creador de la revista *MAD*.

Pese a que los cómics han recibido fuertes críticas durante toda su vida comercial por parte de diferentes sectores de la sociedad, el 8 de mayo de 1940 recibieron el primer ataque fuerte a la industria a manos de un crítico literario llamado Sterling North que trabajaba para el *Chicago Daily News*, quien publicó una columna que iba en oposición directa al mundo del cómic titulado “Una Vergüenza Nacional” y que estaba basado en su “visión elitista de la decadencia cultural provocada por la difusión del arte de masas” (García, 2010).

Aunque el artículo caló en la sociedad norteamericana de la época, el efecto que causó fue reducido, debido en parte a que el mundo en general estaba concentrado en el conflicto de la Segunda Guerra Mundial. A diferencia de lo que venía pasando hasta la década de 1940, en la postguerra hubo un aumento de la delincuencia juvenil, y en el intento de la comunidad por encontrar un culpable de una situación que poco a poco se iba saliendo de control, se determinó que los *comic books*, así como todo tipo de manifestación de la cultura juvenil, entre ellos el *Rock & Roll*, eran los causantes de esto.

Dentro de éste contexto, el doctor Fredric Wertham, un psiquiatra germano-estadounidense, en 1948 inició un gran debate debido a que, acorde con sus investigaciones, proponía a los cómics y todo tipo de medio masivo como detonante para las conductas criminales de los jóvenes, luego de que estudiara el caso de varios niños de conducta conflictiva que tenían en común su afición por los *comic books*, aunque para la época todos los niños, o por lo menos una gran mayoría de ellos, eran lectores habituales de cómics, y en 1954 escribió el libro *Seduction of the Innocent* (La Seducción del Inocente), donde recopilaba todos los resultados y datos de sus investigaciones en contra de la industria. El libro le dio a la gente la excusa para entender a los cómics como un medio que atentaba contra el desarrollo y la estabilidad mental de los niños, especialmente si se tiene en cuenta que los títulos de terror y crimen contenían escenas de violencia bastante fuertes que no eran aptas para ellos bajo ninguna circunstancia, y de hecho los *comic books* de terror contaban con portadas que reflejaban las escenas violentas que contenían.

El cómic entró en una encrucijada de críticas por todos los medios y el mismo año en que fue publicado *Seduction of the Innocent*, el senado de los Estados Unidos puso en curso una investigación sobre la industria del cómic y si, como lo decía Wertham, ésta tenía o no algún tipo de conexión con la delincuencia juvenil. En el caso declararon los dos máximos exponentes de las posturas tanto a favor como en contra del tema en cuestión: Fredric Wertham y Bill Gaines, dueño de *EC Comics*, la editorial más importante para la época. A la persecución a la que se vieron sometidos los cómics no solo se dio en los Estados Unidos, se le sumaron restricciones a la industria en países como España, Canadá, Japón, Francia, Holanda y Gran Bretaña con restricciones que iban desde la prohibición de la importación de cómics de terror, hasta hogueras de *comic books* por parte de protestantes en contra del mercado.

Aunque los testimonios tanto de Wertham como del resto de testigos que declararon en la investigación ayudó a que se terminara de formar una mala imagen de los cómics en la mente de la comunidad estadounidense, las pruebas presentadas no fueron lo suficientemente concluyentes para estimar que existiese conexión alguna entre uno y otro y por tanto el caso fue descartado, pero el senado le dio la recomendación a las editoriales de cómics que pusieran orden dentro de la industria a fin de evitar que contenidos grotescos, violentos y/o sexuales pudiesen ser vistos por niños. A raíz de dicho encargo, en 1954 las editoriales de cómics fundaron la *CMAA (Comics Magazine Association of America)*, que tenía como objetivo prioritario el “redactar un código de autocensura que seguirían estrictamente todos sus miembros” (García, 2010).

El código de autocensura –o *Comics Code*, como se le llamó en ese momento– que se formalizó ese mismo año soltaba una gran cantidad de limitaciones a los *comic books*

que fuesen difundidos, pero los títulos que lograban adaptarse a las normativas que la CMAA determinó eran necesarias para proteger al público infantil de contenidos obscenos, se les otorgaba un sello que los acreditaba como aptos por esta entidad, y que hacía que su venta fuera más sencilla en comparación con aquellos títulos de las editoriales que habían decidido voluntariamente no hacer parte de la CMAA, que podían llegar incluso a quedarse durante largos periodos de tiempo sin poder venderse. Dentro de las normas impuestas en el *Comics Code* están algunas como:

- *Las representaciones de policías, jueces, políticos e instituciones jamás fomentarán la falta de respeto para con la autoridad establecida.*
- *Las escenas que representen y/o los instrumentos relacionados con muertos vivientes, tortura, vampiros y vampirismo, fantasmas, canibalismo y licantropía están prohibidas.*
- *Se promoverá el respeto hacia los padres, el código moral y el comportamiento honrado.*
- *Nunca se representarán los intereses o las pasiones amorosas de forma que puedan estimular los instintos más bajos y básicos.*
- *Las historias románticas se tratarán de forma que enfatizen el valor del hogar y la sacralidad del matrimonio.*
- *Los crímenes nunca serán presentados de modo que creen simpatía por el criminal, promuevan desconfianza de las fuerzas de seguridad o inspiren a desear imitar a los criminales.*
- *En cada momento el bien triunfará sobre el mal y los criminales serán castigados por sus acciones.*
- *Las escenas de excesiva violencia serán prohibidas. Las escenas de tortura brutal, el excesivo e innecesario uso de pistolas y cuchillos, la agonía física y los crímenes sangrientos y truculentos serán eliminados.*

- *Ninguna revista de cómics usaran la palabra horror o terror en su título.*
- *Todas las escenas de horror, demasiado sangrientas o repelentes, la depravación, la lujuria, el sadismo y el masoquismo no serán permitidos.*
- *Todas las ilustraciones repelentes y soeces serán eliminadas.*
- *La profanación, obscenidad, el lenguaje soez, la vulgaridad o palabras o símbolos que puedan adquirir significados indeseables están prohibidos.*
- *La desnudez en cualquier forma está prohibida, así como poses indecentes o inapropiadas.*
- *Las ilustraciones sugerentes o libidinosas o en poses sugerentes son inaceptables.*
- *Las mujeres serán dibujadas de forma realista, sin exageración de ninguna cualidad física.*
- *Las relaciones sexuales ilícitas no serán retratadas ni insinuadas. Las escenas de amor violento, así como anormalidades sexuales, son inaceptables.*
- *La perversión sexual o cualquier inferencia a lo mismo está estrictamente prohibido.*
- *La desnudez con intenciones prostituidoras y posturas salaces no serán permitidas en la publicidad de ningún producto; Las figuras vestidas nunca serán presentadas de modo alguno que sean ofensivas o contrarias al buen gusto y a la moral.*
(La Flecha, comparar con <http://laflecha.net/archivo/canales/curiosidades/noticias/el-absurdo-codigo-del-comic>. Recuperado el 14 de Octubre de 2014)

Dichas reglas planteadas en el *Comics Code* fueron tomadas por muchos como una jugada para sacar del mercado a *EC Comics*, puesto que fue una de las pocas editoriales que se rehusó a hacer parte de la autocensura que la industria se estaba aplicando a sí misma, y que posteriormente sería también una de las que más se vio afectada ante las restricciones impuestas por la *CMAA*, puesto que muchas de las normas que se planteaban en el código generaban una traba para la producción y distribución de los

títulos de *EC Comics*, que como ya se ha dicho tenía dentro de su repertorio una enorme variedad de series con contenidos *gore* a los que era difícil renunciar. La editorial se mantuvo a flote durante un breve periodo de tiempo hasta que por cuestiones económicas tuvo que cerrar casi todas sus publicaciones a excepción de la revista MAD.

No solo *EC Comics* sufrió los estragos de la autocensura del cómic, sino que de los 650 títulos que habían publicados en 1954, año en que se fundó la CMAA, para el año siguiente la cifra se recortó a poco menos de la mitad de las publicaciones; esta autocensura que la industria del cómic no solo le paso factura a nivel comercial, también la aceptación que el medio había logrado en la sociedad se fue al piso, ya que al acatar la “necesidad” de hacer contenidos aptos para el público infantil y separarlos de aquellos que podrían ser una amenaza para el buen desarrollo de estos, la industria se reconoció a sí misma como una fabricante de productos para niños, dejando de lado el trabajo que durante mucho tiempo un vasto *número* de autores habían hecho para quitarse de encima ese estigma.

Es evidente que después de más de un siglo de no tomarse en serio a sí mismos, a los historietistas les cuesta tomarse en serio ahora. En Francia, donde la industria editorial más potente de Europa se ha visto acompañada por el más temprano reconocimiento cultural del cómic, éste se conoce con el nombre bande dessinée (literalmente, “tira dibujada”), tal vez uno de los términos más asépticos y descriptivos de los que se han aplicado al medio en diversas lenguas. [...] La tardanza en encontrar un nombre nos hace pensar en un arte huérfano, un arte que no acaba de ser reconocido por la sociedad (García, 2010)

Desde las primeras aproximaciones de Töpffer al cómic, éste nunca tomó su trabajo en serio o como algo que fuera digno de un análisis exhaustivo, al punto que él mismo le

pone apodos y sobrenombres a sus creaciones, llamándolas “garabatos” o “tonterías gráficas”. Esto ha desembocado en que, así como en Francia se les dio un nombre muy “visceral” con relación a lo que una narrativa gráfica puede ofrecer, en España se dio un fenómeno parecido, en el que los cómics que eran distribuidos por la revista TBO, fueran conocidos por el nombre “tebeo”, o como en el caso de Cuba donde son conocidos como “muñequitos”. La falta de un nombre para el medio –problema que se ha esparcido en todo el mundo– ha hecho que no se termine de consolidar ante la sociedad como un arte que tenga algún tipo de mérito o digno de reconocimiento alguno.

Desde finales de la década de los sesenta han aparecido varios autores con trabajos que han intentado producir historias dirigidas a un público adulto, que se alejasen de la concepción que se tiene de los cómics desde la misma raíz de su significado como palabra, la cual hace alusión a que estos solo manejan argumentos graciosos y disparatados, convirtiéndolos en un producto “desechable, barato e infantil” (García, 2010). Por lo cual buscaron un nuevo término que pudiese servir como nomenclatura para éstas nuevas historias, que como característica principal eran mucho más complejas y con argumentos más profundos –y en ocasiones mucho más extensos, aunque no siempre era necesario–, de lo que eran las historias de Batman o el Pato Donald, y aparece así el término *graphic novel* o *novela gráfica*, en un intento de diferenciar su trabajo de lo que había antes y del estigma de la palabra cómic.

Sin embargo esto no implica que haya algún tipo de diferencia entre los términos novela gráfica y cómic, sino que es solo una manera de poder resaltar la importancia y fuerza que tiene el medio en la sociedad, como en el caso de las adaptaciones que se han

hecho de novelas gráficas como *The Walking Dead* o *Watchmen* para la televisión y el cine respectivamente.

Características del cómic y la novela gráfica

Si bien como se ha venido explicando hasta aquí, el cómic y la novela gráfica son dos formas de narración distintas en cuanto a los contenidos que maneja y público al que va destinado cada uno, hablando específicamente de su aspecto literario, tanto una como la otra comparten una estructura clásica en donde la historia es estable, es decir, el autor le indica al lector un punto de inicio en la historia desde el cual se comienza a desenvolver la trama y esto hace que éste último sepa exactamente no solo qué fue lo que ocurrió antes del comienzo de la narración, sino también qué es lo que va a suceder después.

Además, la estructura narrativa clásica de estos es causal, lo cual implica que “primero se muestra la causa de una acción e inmediatamente después la correspondiente consecuencia lógica” (Zavala, 2008), por lo tanto todas las historias están organizadas cronológicamente de tal manera que, el punto inicial del relato es seguido por su correspondiente y lógico nudo y luego por un desenlace en ese orden, aunque a medida que se ha experimentado en la creación de narrativas gráficas el orden en que se presentan los sucesos así mismo ha cambiado, teniendo narraciones que no siguen la secuencia aristotélica de la narración (inicio-nudo-desenlace) sino que pueden ser organizadas desde diferentes momentos del argumento narrativo, comenzando a contar la historia desde un punto medio de ésta o desde el final de la misma, e incluso

contándola desde el final hasta llegar al comienzo de toda la narración. Por otro lado, aunque narrativamente tienen diferencias, tanto el cómic como la novela gráfica comparten tres características entre sí, que son los componentes visuales y formales más importantes de las dos: la viñeta, el cerrado y el texto.

La viñeta

La viñeta es el medio gráfico más representativo del cómic y la novela gráfica. Ésta no solo es la que muestra al lector todas las situaciones que el autor pretende hacerle ver, sino que también le da un vistazo al contexto en el que se desarrollan esas situaciones, las reacciones de los personajes frente a dichos sucesos, los lugares en los que se llevan a cabo, etc. Las viñetas son las que le dan al medio la connotación de ser secuencial, puesto que exponiendo una serie de acciones establecidas con anterioridad por el autor en una cantidad cualquiera de viñetas, sin importar los planos desde donde éstas acciones se muestran, pueden simular la existencia de movimiento y transcurso de tiempo entre una y otra. Sin embargo, hay dos aspectos de la viñeta que van en contradicción con la connotación secuencial de ésta; el primero es que una historia que es contada en apenas una viñeta también es un cómic, y por ende una narración gráfica, puesto que puede hacer que el lector intuya un antes y un después en el relato, aun cuando solo cuente con una imagen, como sucede en las viñetas de prensa.

El segundo es que dentro de una viñeta no solo se representa un evento que pasa en un instante exacto o preciso en el tiempo, sino que puede dar cuenta de una gran cantidad de textos y metatextos que suceden en tiempos diferentes, como en el caso de

aquellas viñetas en las que existen diálogos extensos entre varios personajes. Igualmente, la viñeta puede ser tanto enmarcada por un recuadro que marque los límites de ésta como ser una imagen independiente que se enmarca así misma, como sucede en varios trabajos que Will Eisner realizó durante toda su carrera. No obstante, aun cuando la viñeta se encuentre enmarcada dentro de un recuadro esto no quiere decir en ningún momento que sea un factor que deba mantenerse estable e inmutable durante el desarrollo de toda la obra. Muchas veces los autores optan por romper la viñeta, usando en algunos casos elementos compositivos propios de cada una de las viñetas que se salen de los límites de ésta, en otros casos apelan a usar elementos de una viñeta para que funcionen como demarcaciones de las viñetas contiguas, o como lo hace Winsor McCay en *Little Sammy Sneeze*, en donde el recuadro que delimita a la viñeta cobra vida y se convierte en un recurso narrativo de la viñeta misma, volviéndose parte esencial del desenlace del cómic.

Asimismo, es necesario que el autor no pague de usar una cantidad exagerada de viñetas o de usar muy pocas para darle a entender al usuario la trama que maneja la obra. Cuando el autor hace uso de una gran cantidad de viñetas, se expone a hacer que el ritmo narrativo sea bastante lento y llegue a aburrirlo, pero si la cantidad de viñetas usadas es escasa corre el riesgo de que existan saltos dentro de la historia que generen vacíos y que de esa manera sea difícil para el lector saber que sucedió entre una viñeta y otra.

Aunque es importante que el autor le permita a los espectadores usar su imaginación para rellenar esos huecos narrativos, es necesario que ese carácter permisivo de las transiciones entre viñetas no sea tan laxo como para impedir un entendimiento claro de la historia. Es necesario que además de cuidar que la cantidad de viñetas no sea

exagerada o escasa, el autor haga uso de diferentes encuadres que varíen de una viñeta a otra, ya que recurrir todo el tiempo al mismo tipo de encuadre puede hacer que el lector se aburra y que el desarrollo de la historia se vuelva tedioso, por lo que mezclar diferentes tipos de encuadre de una viñeta a otra es esencial para mantener entretenido al lector.

Desde otro punto, para Scott McCloud el manejo de un aspecto caricaturesco para las ilustraciones que el autor plantea en las viñetas de sus obras le da una mayor ventaja a la hora de posicionar su trabajo sobre el de otros autores que usan un estilo realista, puesto que la representación de personajes simplificados que la caricatura ofrece, que para él llegan a estar cargados de significados muy icónicos, le dan la posibilidad al lector de sentirse más cercano a estos que a los dibujos realistas. Así, según McCloud, tenemos que personajes como *Mickey Mouse* o *Tintín*, tienden a ser más valorados por los lectores que personajes como los que aparecen en cómics como *Conan el Bárbaro*, de Robert E. Howard, ya que al ser personajes caricaturescos que no guardan un parecido muy cercano al de una persona real, los espectadores se ven más fácilmente reflejados en ellos que en personajes de un estilo más cercano a la realidad.

Sin embargo, la observación que hace McCloud llevaría a pensar que todos los cómics o novelas gráficas que se hacen, para que todos aquellos que los leen tengan una valoración de la obra que se hace, es necesario que usen un estilo de dibujo caricaturesco, y si bien esto ha servido en trabajos como *Scott Pilgrim Vs. The World* de Brian Lee O'Malley, el estilo en el cual se hace una obra depende no solo de la habilidad del ilustrador y de sus gustos estilísticos, sino también de la historia que se está contando. De hecho, hay una tendencia en la que cuanto más “real” o “humana” es el

relato, más fantástico es el estilo de ilustración que se usa para contarla y viceversa, como sucede, por ejemplo, en los casos de *Conan el Bárbaro* y *Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth*, de Grant Morrison y Dave McKean; el primero, usando un estilo de dibujo realista que combina perfectamente con el carácter fantástico de la narración, y el segundo, usando ilustraciones que pasan más por lo simbólico, surreal y abstracto que por lo figurativo, y que contrastan con la historia descarnada que Morrison plantea.

A pesar que la técnica y el estilo de dibujo pueda variar de una obra a otra, sean del mismo autor pero con diferentes temáticas o con argumentos similares pero de ilustradores distintos, es necesario que en el proceso creativo de los personajes que van a aparecer en una historia el autor desarrolle estereotipos para cada uno de ellos y que así el lector tenga una idea de quien es cada personaje, a que se dedica o cuál es su rol dentro de la trama. Éstos estereotipos pueden ser tanto sacados de la realidad como ser inventados por el autor específicamente para la obra en la que ésta trabajando, como por ejemplo hacer que todos los miembros de una institución médica usen una bata blanca o que tengan la cara pintada y usen gorros en forma de cono y bastones de madera, dependiendo del contexto.

Por último, la disposición de las viñetas juega un papel fundamental para el autor a la hora de exponer la trama de su trabajo. La diagramación de la página en un cómic impreso es de vital importancia puesto que es lo que le ayuda al lector a mantener un orden de lectura a través de la historia y que no se pierda leyendo, asegurando así que el argumento sea fácil de entender. Éste orden de lectura no solo se puede dar a partir de un ordenamiento lógico de las viñetas en la página, sino que también se puede dar por la las

ilustraciones dentro de estas, generando un orden de lectura que se da por los ejes que la composición de las ilustraciones manejan, logrando que el ojo del lector viaje a través de la página y con fluidez.

El cerrado

Habitualmente se piensa que la viñeta es la única herramienta con la que cuentan tanto el cómic como la novela gráfica para exponer una historia, puesto que es el aspecto visual y el que se reconoce con mayor facilidad. Sin embargo, el cerrado es tal vez la característica más importante del medio, pues aunque se crea que la viñeta es la que le da el carácter secuencial al cómic, es el cerrado el que en verdad lo hace, pues es el que permite que existan las transiciones entre viñetas. El cerrado es el “espacio en blanco” que existe entre una viñeta y otra, y que no solo emula la cantidad de tiempo transcurrido entre ellas –en los casos en que las viñetas se encuentran muy separadas entre sí el lector puede entender que el tiempo que paso entre una y otra fue bastante largo, mientras que cuando una viñeta se superpone a otra da la sensación de que la acción de la segunda viñeta toma lugar inmediatamente después de que el evento de la primera llega a su fin–, también da razón de que dos acciones son secuenciales, es decir, que a pesar que dos movimientos o sucesos distintos estén sobre la misma hoja de papel uno al lado del otro, el cerrado permite que el lector los encadene y no vea dos acciones separadas una de la otra sino una acción que sigue a la otra.

Para que esto se pueda dar con facilidad, es necesario apelar, como se dijo anteriormente, a darle un espacio para que la imaginación del lector pueda rellenar los

espacios vacíos entre una viñeta y otra con lo que el lector crea debe ir en ese espacio. De esa manera, aun cuando en una ilustración un personaje esté tomándose el sombrero con una mano y en otra haga una reverencia de saludo, el cerrado le ayuda al lector a darle un efecto de secuencialidad a las dos ilustraciones, haciendo que el lector imagine que en el espacio vacío que hay entre una viñeta y otra imagine el movimiento que hace el personaje para sacarse el sombrero para saludar a alguien.

McCloud habla de la existencia de seis categorías distintas de transición entre viñetas que encontró durante la investigación que hizo para su libro *Cómo Se Hace Un Cómic: el arte invisible*, estudiando los trabajos de autores como Jack Kirby, Hergé, Will Eisner, Art Spiegelman y Osamu Tezuka —éste último autor de cómics japonés o *mangaka*— los cuales son:

- **Transición momento-a-momento:** la transición que presentan éstas viñetas entre una acción y otra es muy pequeña, como por ejemplo el parpadeo de un ojo mostrado en varias viñetas que pasan por los diferentes momentos del parpadeo. Éste tipo de viñetas se pueden ver en obras como *Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth* de Chris Ware, donde pretende simular el tiempo real a través de varias viñetas.
- **Transición acción-a-acción:** aunque en esencia son exactamente iguales que las transiciones momento-a-momento, el tiempo que transcurre en el cerrado es más grande, teniendo que un elemento progresa a través del tiempo de una acción a otra, y toma menos viñetas para representarlo, como una pelota que en apenas dos viñetas cae al piso y rebota hacia arriba inmediatamente.

- **Transición tema-a-tema:** éstas son transiciones en las que se mantiene una idea o momento, pero se muestra desde planos y encuadres distintos, haciendo que el uso de la imaginación del lector se vuelva importante para “dar sentido a éstas transiciones” (*McCloud*, 1995).
- **Transición escena-a-escena:** aquí el tiempo que transcurre en el cerrado es bastante largo, así como también la disposición espacial en las viñetas cambia radicalmente, haciendo que la historia avance en escenas distintas.
- **Transición aspecto-a-aspecto:** en éste tipo de transiciones, las viñetas mantienen un tema, idea, lugar, sensación, estación climática, etc. sin tener en cuenta el tiempo, puede ser mediante el uso de acciones que suceden en el mismo momento pero en diferentes viñetas o simplemente eliminándolo de las viñetas.
- **Transición non sequitur:** las viñetas en éste tipo de transiciones no tienen ningún tipo de relación entre ellas, temporal, espacial ni temática, y pueden contar con ilustraciones que son dispares de una transición a otra, aunque para McCloud, por más dispares que sean las ilustraciones, siempre hay una conexión entre estas, por lo cual no cree que éste tipo de transiciones exista como tal.

Aunque en los estudios de las transiciones que los autores de cómics usaban en sus trabajos, McCloud encontró que las transiciones de acción-a-acción eran las más recurrentes para ellos, utilizándolas en más del 60% de las transiciones que podía contar en sus obras, siendo seguidas por las transiciones de tema-a-tema y escena-a-escena, aunque éstas últimas tenían una frecuencia muchísimo menor, mientras los otros tres tipos de transición pasaban prácticamente desapercibidos. Por el contrario, cuando hizo una comparación entre las transiciones de las obras de autores occidentales y orientales –

específicamente japoneses— McCloud se topó con que, aunque las transiciones acción-a-acción, tema-a-tema y escena-a-escena estaban presentes también en los trabajos de Tezuka, el uso de transiciones momento-a-momento y aspecto-a-aspecto era mucho mayor y más frecuente en comparación con el trabajo de autores occidentales. Esto no solo hace que el aspecto visual tanto del cómic y la novela gráfica, se enriquezca por el uso de viñetas con planos y encuadres poco convencionales y con tomas de paisajes y arquitectura, sino que le dan un ritmo de lectura más pausado sin dejar de ser fluido, acercándose todavía más al estilo cinematográfico que al literario.

El texto

A pesar que los cómics y novelas gráficas son medios mayoritariamente visuales, en ocasiones las ilustraciones que hacen los autores en sus viñetas pueden usar planos complejos, que al ser combinadas con técnicas de dibujo complejas, pueden llegar a ser confusas y que de forma similar para el lector sea difícil entender la historia que el autor plantea. Debido a ello, los trabajos de cómic con frecuencia suelen hacer uso de textos, que sirven de apoyo para el desarrollo del argumento de la obra para, de esta manera, facilitar el trabajo del usuario para relacionar las diferentes viñetas existentes en una página, especialmente cuando el tiempo que transcurre entre un momento y otro de la historia —los eventos entre viñetas— es relativamente amplio. Un recurso textual que puede ser usado en un cómic o novela gráfica puede ser narrativo, es decir, cuando la finalidad de usar el texto es referirse a los antecedentes de la historia, explicar la trama o una parte específica de ella, como pensamientos que tienen los personajes o conversaciones entre ellos.

Al igual que pasa con la viñeta, estos textos que sirven de apoyo a la narrativa pueden estar delimitados por un contenedor, romperse o hacer una combinación de ambos, a lo que autores como Hugo Pratt recurren ocasionalmente, aunque generalmente los textos que representan diálogos o pensamientos son encasillados en recuadros en forma del globo, los cuales pueden adoptar formas distintas dependiendo de su uso y que se vuelven estereotipos que mantienen una unidad gráfica a lo largo de la obra –tal como pasa con los estereotipos de los personajes–, de tal manera que pueden existir globos con formas de nubes, rectángulos o formas estrelladas, que representan pensamientos, cartuchos de texto o gritos respectivamente, o incluso tomar formas representativas de una obra o autor particular, como los globos que utiliza Quino para representar el llanto en *Mafalda*. Al mismo tiempo, el autor puede emplear onomatopeyas, de manera que pueda recrear no solo un aspecto visual de la obra en el autor, sino que pueda crear toda una experiencia en él.

Así como los autores apelan a darle espacio imaginativo al lector con el uso del cerrado para que cree conjeturas de las acciones que tienen lugar entre viñetas, y que así pueda rellenar los huecos narrativos de la obra con ideas propias, de la misma manera, emplear textos en el cómic le permite al espectador no solo ver lo que sucede en las ilustraciones, sino que además, en su cabeza aparezcan las voces del protagonista y sus acompañantes, de los narradores, los sonidos del ambiente y de los elementos con los que los personajes de la historia interactúan, y moldear los sonidos que todos estos textos representan a su antojo, generando una experiencia sensorial que involucra tanto elementos visuales como sonoros, aun cuando estos últimos solo sean proyecciones dentro de la mente del usuario.

El texto también le da una mayor complejidad al concepto del tiempo. Aunque el tiempo en un cómic puede verse reflejado en las viñetas y el cerrado entre ellas, en un diálogo entre personajes se requiere de un tiempo determinado para ser pronunciar cada una de las palabras que son usadas, para luego ser procedida por una respuesta dada por el otro participante de la conversación. Esto implica que la noción del tiempo en el cómic no solo está dada por el paso de una viñeta a otra o en la reacción de los personajes ante una acción, asimismo está dada dentro de las viñetas por medio de las palabras, “representando lo que solo puede existir en el tiempo: el sonido” (McCloud, 1995).

Aun cuando la importancia que tiene el texto en el cómic es clara, no quiere decir que el texto sea un elemento primordial a la hora de crear uno. Como se vio en el apartado anterior, las *picture novels* de Mazereel y Ward no usaban texto en ninguna de sus formas pero el argumento de la historia era entendible. De la misma manera, existen trabajos de cómics y novelas gráficas que omiten por completo el uso de palabras que sirvan como apoyo narrativo del trabajo, con lo cual los autores deben buscar la manera de que las ilustraciones por sí solas puedan dar cuenta del argumento, dándoles un mayor grado de fuerza simbólica e icónica.

NARRATIVA DIGITAL

A medida que las tecnologías digitales avanzan se hacen más fuertes y accesibles para la sociedad, y han conseguido hacerse con un puesto muy importante en el mercado, especialmente dentro del sector infantil y juvenil. Según un estudio publicado

en 2010 por Germán Arango, Xavier Bringué Sala y Charo Sádaba Chalezquer acerca del consumo y preferencias de los jóvenes colombianos entre los 10 y 18 años de edad, con relación a plataformas digitales, tales como los videojuegos, el internet y los dispositivos celulares, titulado *La Generación Interactiva en Colombia: Adolescentes Frente a la Internet, el Celular y los Videojuegos*, se encontró que aunque cerca de la mitad de los jóvenes encuestados (48,6%) no contaba con internet en su casa, esto no era impedimento para que pudieran acceder a éste servicio, ya que usaban las conexiones que se encontraban disponibles en otros lugares como desde el colegio o desde los *café internet*, mientras que el 47,5% de los individuos encuestados admitió usar la internet entre semana durante más de dos horas diarias.

Por otro lado, en cuanto a las páginas de interés en las que los jóvenes suelen navegar usualmente, el estudio destaca que las webs de ocio son las que se llevan la mayor cantidad de visitas por parte del público encuestado, como aquellas dedicadas a la reproducción de música y videos, los videojuegos en línea –no se especifica si son juegos flash alojados dentro de una página o si son *MMO (Masive Multiplayer Online, multijugador masivo en línea)*, como *League of Legends* o *Warcraft*–, las de deportes o las de contenido para adultos. Si se tiene en cuenta el hecho de que con el avance tecnológico, las nuevas generaciones van a ser cada vez más receptivas a los cambios que aparezcan en el mundo concernientes a dicho ámbito, y por ende los desarrolladores de contenidos digitales van a tener un mayor espacio de acción, es de suma importancia señalar que, aunque no vayan a ser remplazados a un corto o mediano plazo, las plataformas impresas han perdido un gran terreno frente al mundo digital. Cuanto mayor es la demanda de contenidos digitales por parte de los usuarios, mayor será la oferta de

estos por parte de los desarrolladores, lo cual se incrementa cada que un nuevo dispositivo para el consumo de estos contenidos aparece en el mercado.

Ante esto, ha crecido la necesidad de autores y editoriales para apoyar la migración de las narrativas, tanto gráficas como literarias, a plataformas digitales, de tal manera que puedan seguir compitiendo en sus respectivos mercados. Sin embargo, los autores de narrativas digitales se encuentran frente a un problema que puede afectar la acogida del mundo digital hacia el medio, y es el hecho de que éstas narrativas, al encontrarse dentro de una plataforma que es radicalmente distinta a las publicaciones impresas, debe acoplarse a las exigencias y herramientas que ellas le proveen para mantenerse a flote.

En un mundo en el que todas las personas, sin distinción de nivel social, raza, nivel socioeconómico, etc. están en la capacidad de crear contenidos gratuitos que cuelgan en portales digitales, las narrativas digitales entran a competir directamente con dichos usuarios y desarrolladores con sus respectivos contenidos, lo cual le pone gran dificultad cuando las narrativas –específicamente en éste tema, las narrativas gráficas– se apegan a las restricciones que el papel le impone, y dejando de lado la importancia que tiene la experiencia del usuario a la hora de testear un producto digital, y los muchos instrumentos que le puede brindar, tales como el sonido, las animaciones, los botones y demás.

Para que las narrativas gráficas digitales se consoliden dentro del mundo digital es prioritario “ofrecer una mejor experiencia de descubrimiento, compra y lectura en internet, competir con precios más competitivos en línea con las ofertas de ocio, así como ofrecer la posibilidad de compartir la experiencia de lectura” (Celaya, 2011), características que aunque no garanticen crecimiento dramático del medio en éstas

plataformas, si pueden generar un panorama mucho más favorable en la competencia por el tráfico de visitas que puede llegar a tener.

Las narrativas gráficas digitales deben tener en mente el hecho de que las plataformas digitales no solo le dan carta abierta al autor para el uso de archivos multimediales como el sonido y la animación, sino que permiten también la interacción de los usuarios con la narración, lo cual a la larga termina jugando un papel fundamental en la migración efectiva del impreso al digital.

Con los múltiples formatos que reproducen las Tabletas, unidos a su rápida popularización, el libro, como lo conocíamos, pasó de ser un “conjunto de muchas hojas de papel u otro material semejante que, encuadernadas, forman un volumen” a ser una “colección publicada de páginas o de pantallas”. Por su parte, la acción de leer cambió de “pasar la vista por lo escrito o impreso comprendiendo la significación de los caracteres empleados” a “el proceso de construir significado a partir de símbolos”. Ésta redefinición de conceptos abre un nuevo mundo de posibilidades para que la industria editorial enriquezca los ambientes de aprendizaje con contenidos que van más allá de los libros de texto tradicionales. (Eduteka, comparar con <http://www.eduteka.org/LibrosInteractivos.php>, recuperado el 12 de Septiembre de 2014)

Es lógico interpretar que tal como la aparición de los medios digitales ha cambiado la concepción del libro y la lectura, asimismo el concepto de *lector* se ha modificado tras su incursión en la sociedad. Si bien el usuario de las narrativas impresas era interpretado únicamente como un usuario silencioso al cual se le entregaba un producto sin esperar una respuesta de parte de éste, las plataformas digitales le han dado voz y voto al lector para expresar sus reacciones frente a todo aquello a lo que tienen acceso, sea del mundo digital o no.

Las grandes empresas han entendido la fuerza e importancia un usuario puede adquirir en las redes sociales, por lo cual han dedicado una buena parte de sus fuerzas manteniendo una relación de interacción entre los usuarios y la empresa a fin de mejorar sus atributos comerciales. De igual manera, el fomento de una gran interacción entre el lector y la narrativa que el autor le entrega por parte de las editoriales que entran a la migración digital, no solo da una mayor capacidad de reacción para seguir lanzando productos de buena calidad, sino que además le brinda una gran ventaja competitiva a la empresa a la hora de competir con otras compañías, tanto en tráfico de visitas como en términos económicos. Saber integrar los aportes de los lectores con el proceso creativo de los autores es una de las maneras más efectivas para una editorial de ganar mayor terreno en el campo digital.

Pese a la importancia tan grande que tiene el campo digital en la construcción de narrativas gráficas digitales, se corre el riesgo de que el autor le dé una mayor relevancia al aspecto interactivo de la obra por sobre la historia como tal. Tal cual Eisner habla sobre la preferencia de autores por la creación de cómics mucho más ricos en su aspecto gráfico que en el literario, Jason Ohler que aunque las maneras y las herramientas mediante las cuales las personas han creado y narraciones han cambiado conforme avanza el tiempo, la sociedad y la tecnología, “la esencia de una buena historia, así como la necesidad de contarla, no lo han hecho” (2008), de modo que el autor, aun cuando se sienta atraído por el uso indiscriminado de herramientas propias de los medio digitales dentro de su narrativa, debe tener en cuenta que lo importante de ésta es la solidez de la historia que se cuenta.

Las herramientas digitales son solo un conjunto de instrumentos que pueden ser de gran utilidad para una narración siempre y cuando se dé por sentado que no son las que generan un buen relato, sino que son solo mecanismos que ayudan lo a beneficiarse y no al revés. Cuando una narrativa se basa en el uso de herramientas digitales pero descuida y deja de lado por completo la consistencia de la historia que se presenta, la tecnología deja en evidencia la debilidad de la obra.

Así como condena el abuso de las herramientas digitales y la predilección de los autores por darle mayor protagonismo a las herramientas digitales por sobre la historia, Ohler también señala la importancia de su uso explicando que, así como la tecnología puede evidenciar la carencia de una buena historia, también es un gran amplificador para la creatividad del autor, por lo cual “usar la nueva tecnología de medios para hacer el mismo trabajo de generaciones anteriores es desperdiciar la oportunidad que ésta ofrece a la educación, al trabajo y a nuestras propias vidas” (2008).

Durante los últimos años se han venido desarrollando una gran cantidad de narrativas digitales que obedecen a los parámetros y patrones que cada autor considera necesario para la creación de éstas, sea mediante el uso de herramientas hipermediales o mediante la estructuración de una narrativa que no solo se apoya sino que se fundamenta en el uso lógico de herramientas digitales sobre las cuales se construye la historia. Sin embargo, existen dos tipos de éstas narrativas digitales que se constituyen como claros ejemplos del uso de las plataformas digitales como pilar fundamental en la creación de estos relatos: la *hipernovela* y las narrativas *transmedia*.

La hipernovela

La novela, según su definición en el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, es una obra literaria en prosa en la que se narra una acción fingida en todo o en parte, y cuyo fin es causar placer estético a los lectores con la descripción o pintura de sucesos o lances interesantes, de caracteres, de pasiones y de costumbres. Como toda obra literaria se encuentra formada por la existencia de un inicio, un nudo y un fin, aunque no siempre en ese orden, y en donde intervienen una historia, unos personajes y un contexto. Las hipernovelas son, por tanto, novelas que están escritas de modo reticular y no lineal como generalmente se encuentran, en donde todos los apartados o bases de información que el autor crea son microrrelatos autosuficientes y que pueden bastar por sí mismos o estar relacionados con otros microrrelatos, sin tener un orden determinado de “lectura en línea recta”.

Con el desarrollo de bases de información electrónicas que cada vez se vuelven más extensas y complejas, el *lector* pasa a ser un *navegante* en el mundo digital, lo cual le permite al usuario elegir su ruta de navegación a su conveniencia e interés y, por lo general, dándole la sensación de ser él quien administra su tiempo de lectura. Debido a esto, las hipernovelas apuntan a la implementación de herramientas hipertextuales que le permitan al usuario navegar a su propio ritmo a través de todos los contenidos que plantea el autor y sin un punto de inicio o fin fijos, sino que es el lector quien decide por dónde empezar y en donde terminar, así como también es “quien determina si lo que lee tiene sentido, dentro de qué contexto y en relación a qué otras informaciones” (Colle, 2008).

Así, por ejemplo, si el usuario tiene cinco contenidos que puede leer, es libre de escoger si desea leerlos todos comenzando desde el primer contenido y terminando en el quinto, si su punto de partida será el tercer contenido y el de finalización será el segundo, si únicamente leerá el cuarto y el primero, etc. puesto que todos los contenidos están relacionados entre sí pero al mismo tiempo son autoconclusivos e independientes por sí mismos. Debido a esto, aquellos contenidos digitales que le imponen al usuario la restricción de ir avanzando a través de una navegación lineal tienen una desventaja frente a los contenidos de navegación aleatoria como las hipernovelas.

Esto no solo supone la creación y programación de anclas o bases de narrativas de información diferentes que se enlacen entre sí mediante el uso de hipervínculos, sino que además exige al máximo la capacidad creatividad e imaginativa del autor para el desarrollo de microrrelatos que puedan interrelacionarse entre sí desde todos los puntos, sin dejar cabos sueltos en ninguna de las posibles relaciones que el lector puede encontrar entre ellas, “distinguiendo con claridad las unidades de información y estudiando más detenidamente las relaciones entre todas ellas” (Colle, 2008), de modo que pueda crear una estructura armoniosa entre los diferentes microrrelatos para el disfrute del usuario.

La narrativa transmedia

El desarrollo de plataformas digitales ha generado no solo ha supuesto una migración de las editoriales de publicaciones impresas al campo digital, sino además el crecimiento exponencial de medios por los cuales los autores y desarrolladores de

contenidos digitales pueden entregar sus obras y productos. Es indiscutible que ante éste fenómeno las posibilidades de creación de narrativas y el rango de acción de los autores para explotar los recursos que las plataformas digitales brindan es extenso, por lo cual muchos de ellos han decidido no cerrar el alcance de sus obras manteniéndolas únicamente dentro de una plataforma sino que han optado por crear historias en diferentes medios que se complementan entre ellas. Desde narrativas diseñadas para ser transmitidas en *stream* por internet, aplicaciones para dispositivos móviles como teléfonos celulares y *tablets*, adaptaciones para *DVDs* y *Blu-Ray*. Los contenidos digitales ahora pueden verse desde una multitud de plataformas “creando nuevas oportunidades para establecer contacto con la audiencia” (Ibrus, 2012).

Las narrativas transmedia se basan en el uso de diferentes medios y plataformas – revistas, boletines, cómics, redes sociales, videos, animaciones, etc. – a través de los cuales se plantean y se desenvuelven los eventos de una historia. Esto le da al autor un sinfín de posibilidades para explotar una narrativa, por ejemplo usando un medio base para el desarrollo de la historia central, y empleando otras plataformas para crear secuelas, precuelas, *spin-offs*, para dar un marco general de una parte de la historia o como introducción a un personaje, además de “promover la sensibilización [del autor] de las diferencias inherentes a cada medio de comunicación” (Fagence, 2013).

Las cualidades que un medio como la animación le brinda al autor para desarrollar sus narrativas son totalmente distintas a las que una revista impresa o un videojuego le pueden dar, por lo cual es necesario que el autor pueda adaptar de forma efectiva las diferentes partes de la narrativa tanto a los diferentes dispositivos desde los cuales les es posible a los lectores acceder a ella, como a los medios a través de los que el argumento

se va a desplegar. Así, en la creación de narrativas gráficas transmedia el autor debe estar consciente de las diferencias que existen entre los medios a su disposición, para de esa manera crear consistencia en el aspecto visual y literario entre ellas sin desperdiciar las herramientas que estos medios le facilitan, así como proveer de una consistencia propia a cada parte de la narración.

La historia que los cómics cuentan no es la misma que aquella narrada en televisión o en películas; los diferentes medios y lenguajes participan y contribuyen en la construcción del mundo narrativo transmedia. Ésta dispersión textual es una de las más importantes fuentes de complejidad en la cultura popular contemporánea. (Scolari, 2009, citado por Ibrus, 2012)

DISEÑO DIGITAL

Con la aparición del internet las grandes empresas y desarrolladores comenzaron a crear dominios digitales en los cuales pudiesen mostrar y posicionar sus compañías en un nuevo campo de acción y de alcance, aunque el diseño web que presentaban en el momento “consistía de un lenguaje *markup* muy básico, que incluía algunas opciones de formato, y la habilidad única de enlazar páginas usando hipervínculos” (Sperka y Stolar, 2005). El propósito de las páginas era únicamente mostrarse en la web, por lo cual el diseño de la interfaz y la usabilidad de la página eran solo valores agregados de los que el cliente o el desarrollador del dominio decidían si hacer uso o no. El usuario quedaba relegado a un puesto bastante bajo dentro de la etapa de creación y programación de los sistemas digitales, y por tanto su experiencia frente a un proyecto se quedaba solo como un objetivo secundario que no era de vital importancia. Con el progreso de las

herramientas a las que tenían acceso los programadores de páginas web, como los estilos de cascada (CSS), poco a poco la interfaz gráfica y la usabilidad de las piezas que se lanzaban al mercado fueron tomando fuerza, ya que comenzaron a ser considerados como maneras de lograr una ventaja competitiva frente a la competencia en un momento en que todos tenían páginas que no presentaban mayor uso.

Ante esto, surgieron en el mapa del desarrollo digital las primeras páginas cuyo diseño no se encontraba centrado en las exigencias o ideas que pudiesen tener el cliente o el programador, sino en las verdaderas necesidades que tenía el usuario a la hora de navegar la red, en donde la experiencia que llegase a tener el usuario al momento de embarcarse en una página web era más importante que el cómo se viese ésta o si contaba con tecnología de punta.

Debido a los altos riesgos que implica la creación de cómics y novelas gráficas impresas que no se adapten a los nichos de mercado en los que las editoriales ya se habían establecido, fuese por los enfoques arriesgados que los autores les daban o por la poca posibilidad de comercialización que podrían llegar a tener, la posibilidad de autoedición y autopublicación que la internet le proporcionaba a los creadores, tanto nuevos como aquellos ya establecidos, le dio forma y cabida a la aparición de los *webcomics*, que comenzaron como una manera “de disfrutar de su libertad artística” (Ray Murray, 2012), alejados de las presiones comerciales de los cómics impresos. Así, los autores no solo comenzaron a dar rienda suelta a su capacidad creadora e imaginativa, sino que además encontraron una manera de establecer un vínculo más cercano con los lectores, constantemente “blogueando acerca de su método en detalle, y

comunicando a sus lectores respecto a las decisiones creativas hechas” (Ray Murray, 2012).

Diseño centrado en el usuario

El diseño centrado en el usuario, como se dijo previamente, responde a piezas cuya finalidad es garantizar la buena usabilidad y experiencia del usuario a la hora de usar un producto. Como señala Frascara, sobre el diseñador recae una responsabilidad profesional que le exigen poner sus habilidades no únicamente al servicio del cliente, también al servicio del usuario (2000). Éste diseño centrado en el usuario, según David Travis, responde a tres principios básicos sobre los cuales toda pieza digital debe estar centrada (2009):

- **Un enfoque temprano y continuo de los usuarios y sus tareas:** es importante que desde el primer instante del desarrollo de una pieza digital se defina muy bien quien es el usuario final de esta, ya que el tratar de abarcar una gran cantidad de grupos de personas que pueden o no ser los usuarios finales va a hacer que haya un colapso entre las tareas que pueden realizar, puesto que las tareas que un usuario inexperto puede tener frente a un software que recién comienza a utilizar son completamente distintas a las que pueden tener las personas que tienen experiencia en su uso. Por otro lado, el saber reconocer las tareas que una persona realiza dentro de un sitio web ayuda a clasificar cuales son las más importantes y cuales se catalogan como secundarias, y de esa manera

crear *rutas rojas* en las que las labores de mayor jerarquía requieran de menos tiempo para ser encontradas, procesadas y completadas.

- **Medición empírica del comportamiento del usuario:** cuando se lleva a cabo un proyecto de diseño, es imperativo que el prototipo de la pieza final sea testeado por los consumidores a fin que se puedan encontrar los fallos que esta pueda tener. Ya que no siempre los usuarios en estos test se encuentran frente a cosas que conozcan previamente, es necesario que el proceso de examinación de la pieza no corra por cuenta de lo que los usuarios quieren, sino que sean encaminadas y cerradas por las mismas pruebas que planteen los desarrolladores del producto. Para esto, el diseñador debe hacer pruebas de efectividad –si se pueden completar o no las tareas, sin importar la manera en la que son completadas, es decir, si se consiguen por una ruta u otra–, eficiencia –cuanto tiempo tardan los usuarios en completar las tareas– y satisfacción –como se sienten los sujetos con relación al diseño de las tareas–, en las que se le pida a los usuarios desarrollar las tareas de las *rutas rojas* previamente determinadas y así saber cuáles son los fallos que el sistema tiene y deben ser corregidos.
- **Diseño iterativo:** debido a que cada medición de la eficiencia, eficacia y satisfacción que produce la pieza en el consumidor arroja fallos y falencias que deben ser corregidas, para luego ser testeada nuevamente, Travis señala que la mejor manera de llevar a cabo el proceso es mediante prototipos de papel (2009), con los que se les pide a los usuarios que completen las tareas como si se tratara de la pieza verdadera, y de esa manera correr una gran cantidad de análisis y pruebas sin necesidad de la creación del prototipo programado, lo cual requeriría

de una gran cantidad de tiempo para el equipo de trabajo haciendo los ajustes y cambios al prototipo antes de ser puesto a prueba nuevamente.

Es por medio de las fases de la creación de diseño centrado en el usuario donde la usabilidad y la experiencia del usuario se ponen a prueba y se mejoran constantemente, a fin de poder entregar al consumidor un producto que sea fácil de usar, entender y que le proporcione una grata experiencia al utilizarlo.

Usabilidad

Muchas veces los equipos de trabajo de diseño invierten una gran cantidad de tiempo y esfuerzo para inventar páginas web innovadoras y creativas que generen una respuesta estética en los usuarios y los impacte inmediatamente entran al dominio, a costa de sacrificar la capacidad de estos de poderla usar fácilmente. El exceso de uso de herramientas avanzadas en las páginas, únicamente por el hecho de mostrarlas, también reduce considerablemente la posibilidad de un uso eficiente de las piezas digitales que van destinadas a la internet, cosa que sucedió con frecuencia durante las primeras etapas de ésta. La usabilidad significa en términos simples “asegurarse que algo funcione bien” (Krug, 2005), es decir, que una persona cualquiera pueda usar algo fácilmente y cumpliendo con las tareas para las cuales fue creado el producto. Esto garantiza la satisfacción inmediata del usuario con la pieza y asegura que vuelva en otra ocasión para continuar usándola sin ningún problema.

Para conseguir ese objetivo, es necesario que la página web “sea obvia, evidente, clara y fácil de entender” (Krug, 2005), a fin de evitar las eventuales dudas que pueda

tener el usuario respecto a la organización de la información, las convenciones de iconos recurrentes o los nombres que asignados a cada una de las secciones. Las dudas que le puedan surgir al individuo durante la navegación a través de la página van a hacer que pierda fácilmente la atención frente a las diferentes tareas que necesita realizar o frente a la información que se le entrega. En consecuencia, se encuentran páginas web en donde la cantidad de información que exponen es desproporcionada, desorganizada y confusa, disminuyendo la capacidad de usabilidad que pueden llegar a presentarles a los usuarios.

Muchas veces en los equipos de diseño web suelen surgir suposiciones acerca de los hábitos de lectura de los navegantes de la red sin determinar si dichas suposiciones son ciertas o no, lo cual conduce a soluciones de diseño que no responden efectivamente al problema de usabilidad. Para Krug, existen “tres factores sobre cómo se usa la web realmente” (2005) y que son determinantes a la hora de la creación de una página web:

- **Los usuarios ojean las páginas:** es usual encontrar páginas web, como las aquellas de noticias, en donde la cantidad de elementos que se muestran es exagerada, esperando a que el lector entre al sitio web y revise cuidadosamente cada uno de estos elementos. Sin embargo, los usuarios no suelen hacer éste tipo de procesos sino que solamente dan un vistazo rápido al contenido que ven en pantalla en busca de algún vínculo, palabra, imagen, etc. que le pueda interesar. Esto a veces sucede porque el usuario no dispone del tiempo para leer y releer todos los textos que se le presentan; también pasa porque, al buscar únicamente los fragmentos que le parecen importantes, no tiene interés en leer todo el documento para extraerlos, sino que con una simple ojeada le basta para encontrarlos fácilmente.

- **Los usuarios no toman decisiones óptimas:** ya que los usuarios no se toman el tiempo para pensar y procesar todas y cada una de las cosas que ven, no suelen tomar la mejor opción en sus búsquedas, sino que se aferran a la primera opción que cree puede satisfacer sus necesidades, sin importar que existan mejores rutas para poder completar sus tareas. Esto es debido a que evaluar cada una de las opciones a la espera de encontrar las más acertadas supone un mayor trabajo mental para el usuario, cosa que quiere mantener al mínimo la mayor parte de las veces. Por otro lado, si llega a cometer un error al momento de tomar una decisión efectiva, lo único que debe hacer es pulsar el botón atrás y volverá a la sección anterior para tomar una nueva decisión que se adapte mejor a sus intereses.
- **Los usuarios no averiguan el funcionamiento de las cosas:** en ocasiones, cuando los usuarios necesitan realizar una tarea no siempre lo hacen de la manera en que el equipo de diseño la había planteado desde un principio, sino que lo hacen siguiendo su propia ruta, aun cuando no sea la ruta apropiada. A los usuarios no les importa cuál es el método más adecuado para desarrollar una cierta tarea, siempre y cuando el método que ellos usen les permita hacerla. Es aquí donde los test de usabilidad que Travis plantea se ponen en acción, tomando en cuenta las rutas usadas por los sujetos de pruebas y por las cuales llevan a cabo las tareas que se les ponen en frente para de esa manera mejorar las alternativas que los individuos tienen a la hora de ejecutar alguna acción.

Ante esto, Krug plantea una serie de normativas que le permiten al diseñador mejorar la usabilidad del producto y hacerlo más amable hacia el público.

- **Jerarquías visuales claras:** las jerarquías visuales le permiten al lector discriminar los contenidos por su relevancia, haciendo mucho más sencilla la navegación. La jerarquización se puede hacer mediante el tamaño del texto, colores, tipografías, agrupaciones, etc.
- **Uso de convenciones:** es preciso que el equipo de diseño entienda el uso y aplicación de las convenciones visuales desde el primer momento, porque le da al lector la posibilidad de ubicarse de manera efectiva dentro de la navegación del sitio. Las convenciones le permiten saber que contenidos puede encontrar en las diferentes secciones de la página y mantienen una homogeneidad visual en ésta. No obstante, si el equipo busca la creación de iconos que sean propios de la pieza debe recurrir a convenciones que le permitan al usuario saber de qué se trata, por lo que, aunque puede recurrir a la originalidad en el diseño de los símbolos, es importante que tenga en cuenta primero la funcionalidad antes que el carácter único de éstos.
- **División de las páginas en zonas claramente definidas:** el seccionamiento de los contenidos de la página permite al lector saber con rapidez cuales son los contenidos que le importan y hacia dónde dirigirse, así como ignorar aquellos contenidos que escapan a su interés.
- **Hacer evidentes los botones:** para el usuario debe ser una tarea mecánica el saber en dónde debe pulsar para ser enviado a otra sección del sitio web. Cuando los botones no son evidentes para el usuario, el proceso mecánico se vuelve un proceso mental, lo cual puede llegar a hacer frustrante la experiencia del usuario.

- **Reducir el ruido visual:** existen dos tipos de ruido visual. El primero es aquel en el que absolutamente todos los elementos exigen y reclaman la atención del lector, debido a una mala jerarquización de la información. El segundo se da cuando existen elementos que no son lo suficientemente grandes o llamativos para distraer al usuario de sus tareas, pero si generan molestia durante la navegación. Disminuir la cantidad de ruido visual que se presenta en el sitio web es esencial para mantener evitar la frustración del lector.

UX: Experiencia de Usuario

Es evidente que la usabilidad de una página web es supremamente importante, pero más allá de ésta característica, los sitios web solo llegan a triunfar en el mundo digital si les proporcionan a los navegantes una grata experiencia cuando hacen uso de ésta. La experiencia de usuario –UX por sus siglas en inglés, *User eXperience*– “es una disciplina enfocada al diseño de experiencias completas de un cierto producto” (Treder, 2013). El diseño de la UX se debe ser siempre pensado como la solución armónica y placentera que se le puede a un problema que tienen los usuarios frente a un producto, por lo cual la interacción entre el equipo de trabajo y los consumidores debe ser continua, para conseguir una retroalimentación desde la que se pueda trabajar fácilmente para solventar las dificultades existentes en la pieza. La experiencia de usuario está compuesta por tres elementos importantes en el desarrollo de sitios web: la interactividad, el diseño visual – o la interfaz de usuario– y la ingeniería. Cada uno de estos elementos por separado no pueden generar una gran UX, pero la sumatoria de todos de ellos pueden resultar en una experiencia placentera para el usuario a la hora de usar un producto.

La interacción dentro de la UX hace referencia al “diálogo entre el hombre y la máquina” (Estebanell Minguell, 2002), es decir, la capacidad que le da la página al lector no solo de ser un espectador de las acciones que suceden en pantalla, sino de participar en ellas activamente, el comportamiento del sistema frente a las acciones en las que interviene el usuario y el tiempo que le toma captar y procesar cada una de éstas intervenciones –que para efectos de la eficiencia y la buena experiencia del usuario debe ser corto–. Por tanto, cuantas más posibilidades y libertades le brinde el sitio web al usuario para ser un participante activo de las acciones que toman lugar dentro de éste, mayor va a ser el nivel de interactividad que la página tendrá y por ende más posibilidades de generar una buena UX. Cabe señalar que en el caso de los *webcomics*, las opciones de interacción entre la narrativa y el usuario es muy baja, debido a que la historia está anticipadamente dispuesta por el autor para que mantenga una misma línea narrativa, por lo cual esas obras no son interactivas sino participativas, puesto que le permite al usuario intervenir en las acciones de la narrativa donde el autor considera que es necesario, pero esto no influye en el desarrollo del argumento de la obra.

Por otro lado, el diseño visual o la interfaz de usuario –*UI* por sus siglas en inglés, *User Interface*– da cuenta de todos aquellos elementos que son visibles para el usuario dentro de la pantalla (textos, imágenes, iconos, tipografías, botones, colores, etc.), y que le dan a la página una identidad visual propia. Estos elementos son los que facilitan la usabilidad de la página y le permiten al usuario saber en qué dirección ir para acceder a la información que requiere. En los últimos años la UI no solo hace uso de elementos visuales, sino que además contribuye en construcción experiencias a partir de elementos del diseño sensorial, que emplea técnicas que involucran más sentidos aparte de la vista.

Las notificaciones sonoras, los botones de arrastre, la implementación de doblajes en animaciones, todos estos elementos hacen parte del amplio rango de herramientas a las que la UI puede apelar y que pueden estimular varios sentidos, logrando así mejorar la UX de la página web.

Por último, la ingeniería implica el desarrollo del código de programación sobre el cual el sistema de la pieza va a estar montado. Es aquí donde se la configuración de las acciones que los botones, las convenciones, las jerarquías, las secciones y demás toman forma para poder entregar al usuario una pieza terminada de gran valor

Izabel Idris, desarrolladora de aplicaciones móviles para Google, indica que estos tres factores no solo integran la UX, además su correcta aplicación y ejecución a la hora de crear una página web o una aplicación es crucial para una experiencia completa y satisfactoria en el usuario (2013). Cuando se trabaja en el diseño de UX, habitualmente se conforma un equipo de trabajo multidisciplinar en donde todos los miembros deben trabajar perfectamente para conseguir un resultado óptimo. Aun si un sitio web creado por el diseñador del equipo llega a ser innovadora y funcional, si el código de programación genera fallos a la hora de reproducir los archivos de sonido, tarda en cargar la página y los botones son torpes, la UX se va a ver afectada considerablemente. De igual manera, si el código de programación es perfecto pero las posibilidades que la pieza le da al lector de participar en las acciones que suceden en pantalla es nula, la experiencia que tenga el individuo al momento de usar la pieza va a ser negativa.

MARCO METODOLÓGICO

El tipo de investigación que se lleva a cabo en el presente proyecto es de corte exploratorio, en el que se pretende establecer los diferentes componentes que hacen parte en el diseño UX, con el fin de integrarlos de manera armónica entre sí para solucionar el problema un de diseño, que es entregar una buena experiencia de usuario en el lector de cómics y narrativas gráficas digitales, así como determinar si la navegación, interacción y usabilidad de los medios electrónicos en los que este tipo de obras son expuestos, permiten un entendimiento sencillo del flujo narrativo de la historia por parte del lector. Por otra parte, el proceso investigativo no solo aspira a definir los elementos que pueden ayudar a una buena experiencia y usabilidad de narrativas gráficas digitales, también busca encontrar, mediante un análisis de UX en obras de cómics digitales, elementos de los conceptos previamente mencionados que entran en conflicto con la consecución de una experiencia agradable en los usuarios.

El método de recolección de datos que se va a seguir es de carácter cualitativo, puesto que estos datos permitirán reconocer las cualidades y falencias de los diferentes elementos gráficos e interactivos, también aquellos que pueden interrumpir o acelerar el avance del lector por el flujo narrativo y creen una mala UX, para de esa manera replantearlos de ser necesario, y optimizarlos con tal de corregir los puntos débiles de la obra, así como robustecer sus puntos fuertes.

Para ello es necesario aplicar pruebas de usabilidad con potenciales lectores de cómic en forma de *think aloud*, en las cuales los usuarios puedan exponer sus puntos

acerca de cómo ven la pieza, cómo se sienten con ésta y que elementos es necesario modificar o cambiar del todo, para con ello conseguir una mayor aproximación a la opinión, gusto y facilidad para lector de la pieza. Del mismo modo, las entrevistas a desarrolladores de páginas web y autores de cómic permitirán encaminar de mejor manera las diferentes opiniones y sugerencias conseguidas en las pruebas de usabilidad, tomando como referencia la experiencia en este tipo de piezas por parte de los entrevistados.

Por último, haciendo uso de una matriz de análisis se examinarán las características de usabilidad, interacción e interfaz gráfica de diferentes piezas de cómics y novelas gráficas digitales que muestren cuales factores han sido bien empleados en la construcción del flujo narrativo de la historia y de la UX, además de exponer qué otros elementos han sido mal utilizados, con la finalidad de entender cómo se pueden articular todos los componentes de las narrativas gráficas y del diseño UX para entregarle al usuario una buena experiencia.

MATRIZ DE ANÁLISIS

El primer instrumento utilizado en la recolección de datos para la investigación del presente proyecto fue una matriz de análisis, en la cual se tomaron como piezas para el sondeo tres cómics digitales: *Nawlz*, *Watchmen: Motion Comic* y *Udyr: Spirit Guard*. Con estas obras se tienen en cuenta los diferentes esquemas de navegación, la interacción que le permiten al usuario con la pieza, la interfaz gráfica y elementos alternos al diseño visual como lo son los efectos de sonido, y con los que se podrán

determinar más adelante como estos factores terminan afectando a la experiencia del usuario/lector. Los trabajos seleccionados para la matriz de análisis se da únicamente con cómics y/o novelas gráficas que hubiesen sido concebidos y materializados como proyectos digitales y que hacen uso de las herramientas que estos ofrecen, o que hubiesen pasado por un proceso de adaptación o transposición de piezas impresas a productos para medios electrónicos, por lo cual se quedan por fuera aquellos cómics y novelas gráficas que se encuentran en formatos PDF, CBR, etc. que constan de páginas no interactivas y escaneadas directamente de la obra original impresa.

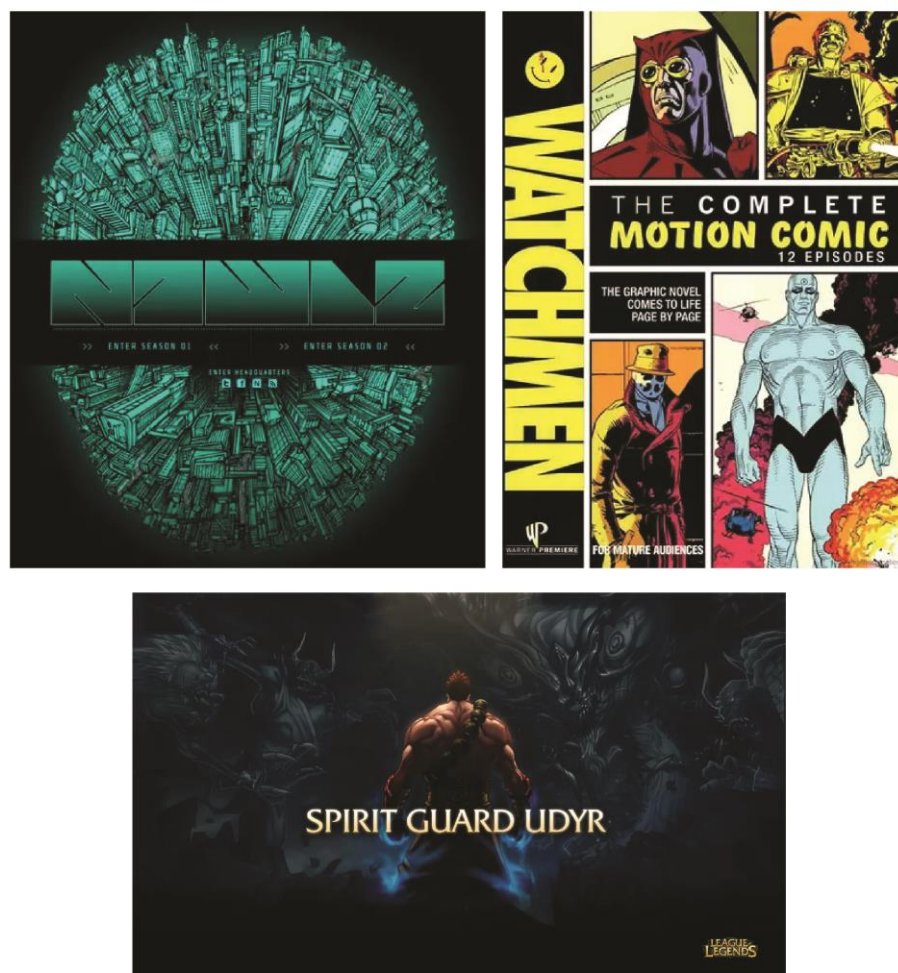


Figura 11: Cómics analizados en la matriz

También se tomó como característica discriminadora el tipo de cómic que era cada pieza. Así, fueron elegidas para el análisis una pieza de *webcomic*, una de cómic digital como DLC (*Downloadable Content*, contenido descargable) y otra de *motion comic*, con la finalidad de no repetir análisis en caso de haber elegido muchas más obras por cada tipo de narración.

Los criterios de evaluación de cada uno de estos cómics fueron basados en el nivel de interactividad de la pieza y la interfaz gráfica, la cual fue dividida en la unidad gráfica que presenta, las animaciones dentro de las viñetas, las transiciones que presentaba (de viñeta a viñeta o de página a página), la presentación de los textos, los sonidos que presentaba y por último las opciones de navegabilidad de la pieza (si hacía uso de botones y como eran usados dichos botones); todas éstas características se encuentran consignadas en la matriz de análisis.

Nombre	Tipo	UX (Experiencia de Usuario)																	
		Interactividad	UI (Interfaz de Usuario)																
			Visual										Sonora			Opciones de navegación			
			Unidad gráfica		Animaciones en viñeta	Transiciones		Textos					SFX	Doblaje	Música	Botones de arrastre	Botones hover	Botones de avance	Botones de retroceso
			Si	No		Pág./pág.	Viñeta/viñeta	Globos de diálogo	Globos de pensamiento	Cartuchos	Onomat.	Descrip.							

Tabla 1: Matriz de análisis

Es necesario dejar clara la importancia que tiene la unidad gráfica en todo tipo de piezas digitales, puesto que esto le facilita al lector saber cuáles elementos son botones, si le sirven para avanzar o lo llevan a dónde quiere ir, cuales textos son de *diálogo* y cuales son cartuchos —en los que aparece la voz en *off* del narrador— y esto le ofrece la posibilidad al usuario de entender de manera más precisa que es lo que está sucediendo —

en el caso de los cómics— o hacia donde lo puede llevar un hipervínculo —en el caso de las páginas web o los aplicativos móviles—. En éste aspecto de unidad gráfica, las tres piezas analizadas cumplen con este factor a cabalidad en todos los elementos gráficos que aparecen: mantienen la misma paleta de colores de principio a fin en todos los escenarios y personajes que aparecen —aunque en *Udyr*, debido a que el protagonista tiene superpoderes, la paleta de colores cambia dependiendo del poder que usa; y por su parte, las visiones y delirios que el protagonista de *Nawlz* tiene también son representadas con una paleta de color alterna, para mostrar que son otro tipo de imágenes y manifestaciones que tienen lugar dentro de su cabeza—; exceptuando el caso de *Watchmen*, también el uso de los botones mantiene su unidad gráfica a través de la historia, para que el lector sepa cuáles son los que le van a ayudar a progresar en la narrativa, cuales le permiten regresar a una viñeta determinada y cuales son solo botones “decorativos”, que solo tienen un uso estético dentro de la obra pero no afecta su avance. Así mismo, todos los cuerpos de texto se manejan con las mismas características de puntaje, márgenes con respecto a su contenedor, color y jerarquías de peso; y las ilustraciones mantienen un estilo constante en cuanto a anatomía, escenarios e iluminación, lo que ayuda a saber cuál es cada personaje sin que el lector tenga líos tratando de saber quién es quién.

Por otro lado, en el campo de la animación en estas obras hay que destacar que *Watchmen*, al ser un *motion comic*, fue planteado para que básicamente fuera una película animada, por lo cual todos y cada uno de los elementos que podían potencialmente tener movimiento en la pieza original, fueron separados por capas para que pudiesen ser animados, y con ello se tienen escenas de personajes caminando o

tomando objetos con sus manos, incluso la primera escena del *motion comic* condensa en unos cuantos segundos aproximadamente siete viñetas distintas del cómic impreso. Por su parte, *Udyr* también hace uso de la animación de personajes y ambientaciones dentro de cada una de sus viñetas, con lo cual se tienen pequeños cortos animados en cada viñeta que dan la sensación de ser un cómic por el hecho de estar montadas en secuencia dentro de un espacio que podría denominarse como página. En el caso de *Nawlz*, la animación que es representada dentro de las viñetas es mucho más básica, puesto que las animaciones se dan a dos tiempos, es decir, en la mayoría de los casos el autor usa apenas dos *frames* para realizar la animación de los personajes dentro de las viñetas, aunque en otras ocasiones recurre a clips de película en *loops* –se reproducen infinitamente– para que la animación siga corriendo mientras el lector termina de leer la viñeta.

Estos cómics además de presentar animaciones dentro de sus viñetas, utilizan esta herramienta para hacer transiciones de viñeta a viñeta y de página a página. *Watchmen*, al ser planeada en formato de película animada, únicamente hace transiciones de viñeta a viñeta, teniendo un cambio de ambientación o de planos que va a la par de la transición que se da en el cómic impreso; en *Nawlz* las transiciones también se dan de viñeta a viñeta, puesto que la disposición de avance horizontal y el tamaño de las ilustraciones deja de lado la convención de la página, además que el uso de estas transiciones permite un orden de lectura mucho más fluido e intuitivo; en el caso de *Udyr* se mantiene un espacio limitado que da la noción de página, por lo cual es el único de los tres que hace transiciones de página a página para que avance el flujo narrativo de la historia, además de usar transiciones de viñeta a viñeta para generar un orden de lectura, en donde una

vez termina la animación de una viñeta, se da paso al inicio de la animación de la siguiente, quedando todas las demás en una tonalidad mucho más oscura, para hacer que el lector se mantenga pendiente de la viñeta actual y no divague por la página.

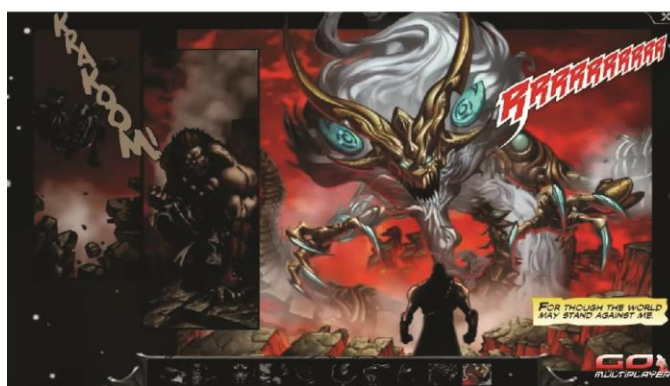


Figura 12: Páginas de los cómics analizados en la matriz.
(De arriba a abajo) Nawlz, Watchmen y Udyr

Otro aspecto para analizar es el manejo del texto en estos cómics. *Nawlz* sigue la tradición de usar el globo de diálogo en el momento en que hay una interacción verbal entre personajes, pero sustituye los globos de pensamiento por los cartuchos de texto. Estos cartuchos se adaptan a diferentes formas, tamaños y espacios logrando romper la convención de recuadros con bloques de texto, inclusive son mostrados sin un contenedor definido. También se puede observar que el autor recurre a líneas de texto separadas y a botones, que hacen aparecer un nuevo renglón que reemplaza el anterior cuando el texto es extenso, permitiendo así una reducción del espacio necesario para ubicar los diálogos y darle una mayor calidad interactiva a la obra. A comparación de los otros dos cómics analizados en la matriz, la tipografía empleada en *Nawlz* es coherente ya que se adapta con el estilo gráfico creado desde un principio por el autor.

Ahora bien, el *motion comic* de *Watchmen* combina el lenguaje de los cómics y el de las películas dado que, a pesar de tener personajes con movimiento y con actores de voz, los personajes no mueven la boca; sin embargo, esto es compensado mediante globos de diálogo, globos de pensamientos o cartuchos de texto para mantener el mismo ambiente entre el cómic y la obra original. No deja de lado las onomatopeyas como elemento propio de la novela gráfica impresa, sino que las usa y las apoya por medio de efectos de sonido para darles más realismo. En cuanto a *Udyr*, no cuenta con globos de diálogo o de pensamiento dado que usa solamente los cartuchos de texto, los cuales explican el fragmento de la historia de la viñeta en la que se encuentra ubicada, “iluminándose” o “apagándose” a la par con ella en las transiciones del cómic. Adicionalmente, aparece una voz en *off* que lee cada uno de estos cartuchos a medida que van apareciendo y se activan los efectos de sonido cada que una onomatopeya aparece en pantalla.

Sumado a todos estos aspectos se encuentra el apartado de sonido manejado por éstas narrativas. *Udyr* y *Watchmen* son los únicos que utilizan voces que narran los textos ubicados en cada viñeta, pero los tres cómics utilizan efectos de sonido, música y herramientas sonoras; estas últimas son plataformas digitales que generan un mayor acercamiento del lector produciendo así una experiencia más realista. Hay que recordar y tener en cuenta que estas herramientas se oponen a lo que McCloud dice sobre darle espacio a la imaginación del lector para que este, subjetivamente, pueda rellenar los huecos narrativos existentes; si el lector no es capaz de imaginar la voz del personaje, se crea un distanciamiento entre las dos partes.

En cuanto la navegabilidad que permiten estos cómics al lector, *Watchmen*, al ser una película animada, no usa botones puesto que la navegación se basa en el ritmo que el autor previamente le imprimió a la narración. Por el contrario, *Udyr* y *Nawlz* permiten que sea el lector quien decida y tenga manejo del tiempo, la duración y el sentido de la navegación –avanzando o retrocediendo por la pieza a su propio gusto, si por ejemplo quiere volver a revisar una viñeta anterior–. En una revisión puntual de *Udyr*, éste utiliza botones de arrastre que desencadenan las secuencias siguientes al, valga la redundancia, arrastrarlos, aunque cumplen la misma función de los botones de navegación; además de esto, tiene un menú de navegación en la parte inferior que permite al lector ir a una página determinada, esto le da un beneficio dado que puede detener la lectura y reiniciarla cuando quiera. En cambio, *Nawlz* utiliza botones *hover*, estos botones no tienen ningún tipo de intervención en el avance del flujo narrativo sino que hace aparecer objetos de la nada cuando el curso esta sobre este.

ENTREVISTA

La aplicación de entrevistas fue un método de recolección de datos que se usó con el objetivo de esclarecer, desde un punto de vista mucho más profesional y experimentado, los aspectos que se deben abordar en el desarrollo de *webcomics* para garantizarle al lector una excelente experiencia a la hora de leer narrativas gráficas por éste medio. Con esto en mente, fueron entrevistados dos docentes de la Universidad Piloto de Colombia, quienes cuentan con una amplia experiencia en el campo de narrativas gráficas y desarrollo de páginas web y diseño UX, así como Tania Camacho, reconocida autora de las tiras cómicas *Jours de Papier*.

Javier Rosas: desarrollador de páginas web

Docente de la Universidad Piloto de Colombia, Javier Rosas cuenta, de 38 años de edad y con 12 años de experiencia en el desarrollo de páginas web y diseño en plataformas digitales, fue el profesional elegido para el campo del diseño digital y el diseño UX para recoger información necesaria y oportuna para la aplicación de la pieza final de la investigación. El esquema de entrevista empleado con Rosas fue el siguiente:

Nombre

Edad

Formación

Años de experiencia

Proyectos destacados

- El diseño UX es una disciplina cuya finalidad es brindarle experiencias completas al usuario, ¿qué es una experiencia completa?
- ¿Qué plataformas permiten una mayor interacción con el usuario?
- ¿Cómo se estudia o se analiza el nivel de usabilidad de la plataforma y cómo esto afecta la experiencia del usuario frente a la pieza?
- ¿Un buen diseño de la interfaz de la pieza garantiza una buena experiencia para el usuario, o es solo un factor para lograrla?
- ¿Los factores de usabilidad, interfaz e interacción tienen que cambiar dependiendo del dispositivo para poder darle una buena experiencia al usuario?
- ¿Qué esquemas básicos de navegación existen o son más utilizados?
- ¿Según el dispositivo para el que está planteado el producto, los esquemas básicos cambian?
- Las experiencias que tiene una persona al leer un libro o al ver una película son diferentes, ¿la experiencia del usuario también cambia dependiendo del dispositivo que usa?

Como se trató en el capítulo anterior, el diseño UX es una disciplina cuya finalidad es brindarle experiencias completas al usuario. Las experiencias completas, según Rosas, son todas aquellas en las que las aplicaciones de una página web, aplicación o cualquier tipo de contenido digital, los botones que usa y elementos de la interfaz del usuario funcionen perfectamente de tal manera que sean fáciles de manipular y de una forma

correcta, sin errores de programación o que hagan que para el usuario sea difícil saber qué es lo que son y porque son usados de esa manera.

Por las características de manipulación táctil que presentan las plataformas digitales como las *tablets* y los dispositivos móviles, dice Rosas más adelante, éstas son las que garantizan una mayor interacción usuario/contenido, aunque esto no implica que no se pueda lograr una buena interacción del usuario con plataformas como los computadores. Todas éstas plataformas deben ser analizadas, según él, a partir de la experiencia que se desea brindar para el usuario: “los computadores permiten una interacción distinta que las tabletas y los dispositivos móviles”.

Por otro lado, aunque para Rosas la interfaz es un elemento importante en el desarrollo de una buena experiencia de usuario, no es el único factor que condiciona o garantiza la satisfacción del usuario frente a un contenido digital, sino que cumple como complemento para obtener una buena experiencia para el usuario; también señala durante la entrevista que, debido a que no todos los usuarios manejan los mismos dispositivos al momento de leer, revisar o descargar un contenido digital, es necesario que el diseñador trabaje con el concepto de *responsive design* (diseño adaptable), puesto que los tamaños de los dispositivos en los que las piezas digitales son visualizadas varían –los teléfonos móviles, por ejemplo, no tienen las mismas dimensiones de pantalla de las *tablets* o los computadores–. Éste método permite que la interfaz y el modo de interacción se modifiquen dependiendo del tamaño del dispositivo usado por el usuario y le da una experiencia enriquecida cuando vea el contenido digital desde otra plataforma.

Comentó que la arquitectura de información tiene que ver con los esquemas básicos de navegación existentes, creando sistemas de navegación intuitivos. Sin embargo, estos esquemas también deben ser modificados según el dispositivo planteado para el producto, dado que los elementos de navegación –links, botones, menús, etc.– tienen tamaños que deben cambiar para ocupar mayor o menor espacio; por ejemplo, estos se pueden resumir en un solo botón con menú. Para finalizar esta entrevista, dijo que la experiencia del usuario también es otro factor que varía dependiendo del dispositivo usado según las condiciones de tamaño del mismo por cuestión de comodidad, legibilidad e interacción.

Juan Francisco Sánchez y Tania Camacho: artistas y autores de cómics

Se utiliza este método de recolección de información para conocer ciertos aspectos de los comics digitales y los impresos. A través de las necesidades de la investigación, se estableció que los entrevistados debían poseer mucha destreza en el tema; con una experiencia de 10 años en el campo del comic y la ilustración, Juan Francisco Sánchez Ramos es la persona indicada para ayudar en ésta recolección. Por su parte, Tania Camacho, ilustradora y animadora de profesión con 5 años de experiencia en el campo de los cómics y novelas gráficas, es una autora y co-creadora de las tiras cómicas *Jours de Papier*, proyecto muy reconocido a nivel latinoamericano. El esquema de entrevista realizado a ambos fue el siguiente:

Nombre

Edad

Formación

Años de experiencia

Proyectos destacados

- ¿Cuáles son las ventajas que tiene un cómic digital frente a los impresos?
- Con la aparición de los cómics digitales y los *webcomics*, ¿los cómics impresos podrían desaparecer?
- ¿Qué tanto cambia el proceso creativo entre un cómic impreso a uno digital?
- En los cómics impresos, es inevitable que el lector vea todas las viñetas de la página, por lo que es necesario que el autor mantenga un buen orden de lectura para que le sea fácil al lector entender la historia. ¿En los cómics digitales se debe tener en mente un orden de lectura parecido al de los impresos?
- ¿Qué tanto le aporta la interactividad al desarrollo del flujo narrativo de los cómics?
- ¿Qué tanto influye el diseño gráfico dentro del desarrollo de un cómic?

Ésta es la era de la tecnología y los cómics se han visto influenciados por ella, sin embargo tanto Sánchez como Camacho coinciden en que la posibilidad de que las historias impresas desaparezcan son mínima en lo que al corto plazo respecta, dado que si las cualidades de la publicación, el contenido, el presupuesto y el público objetivo son muy buenos, no existirá razón para que estos se vean suplidos. Cabe aclarar, que los

cómics digitales tienen una gran ventaja por su fácil acceso a los dispositivos digitales y la facilidad de distribución que dichos instrumentos otorgan, evitándole al autor la búsqueda e intervención de editoriales, logrando combinar lenguajes y técnicas como la fotografía y el *motion graphic*, así como los bajos costos de producción que las herramientas digitales para la creación de cómics suponen; aun así, no lograrían eliminar por completo a los cómics impresos.

Aunque se crea que el proceso creativo entre estos dos tipos de cómics cambia bastante, Sánchez asegura que ambos procesos se basan en contar historias y su única diferencia se encuentra en los recursos técnicos y visuales. Por su parte, para Camacho el proceso creativo entre un medio y otro si es diferente, puesto que las dimensiones de la pieza deben ser tenidas en cuenta en el desarrollo de la obra; mientras que las obras impresas requieren de dimensiones en muchas ocasiones estandarizadas, en los medios digitales no sucede lo mismo, por lo que es imperativo que el autor tenga presente la plataforma sobre la que el cómic va a ser distribuido. También se debe tener en cuenta que, aunque sea comic impreso o digital, el flujo narrativo es dado por el orden de lectura y las características temporales del relato; siempre se leerá de izquierda a derecha aunque la dirección del cómic se mueva en varios sentidos; del mismo modo, el peso de las viñetas es importante para evitar la mala lectura de la información por parte del lector y la fácil carga del cómic en medios digitales como las redes sociales –Facebook, Tumblr, Blogger, etc.–.

Se debe replantear la definición que se da a la interactividad, ésta no significa innovación. De hecho, para Camacho la intervención de herramientas interactivas en los cómics digitales y webcomics no ha sido explotada en toda su capacidad, pero piensa

que con el fácil acceso a las plataformas digitales y el alto flujo de información por éstos medios la situación cambiará en poco tiempo. Dicho esto, el darle la capacidad al lector de seguir –por elección– varias líneas narrativas no es algo novedoso, como tampoco lo es el uso de elementos animados para marcar algunos elementos de la narración; es aquí donde entra la cuestión de interactividad, el libro tradicional es interactivo dado que tenemos que tocarlo, abrirlo y pasar sus páginas para que una historia se desarrolle.

Además de la interactividad, el diseño gráfico influye tanto como el autor quiera y pueda utilizarlo dado que el cómic es una disciplina que no está sujeta a condiciones formales de diseño. Elementos como la composición de las viñetas y de la página en general, paletas de color, y demás son aspectos donde la influencia directa del diseño gráfico se hace notar y puede ayudar a mejorar o hacer caer la obra. Un diseño adecuado puede elevar la narración a un punto muy elevado, como en el caso de *Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth*, la novela de Chris Ware, en donde el diseño es parte fundamental para articular la narración de los hechos y para justificar los flujos y usos narrativos a lo largo de la obra.

PRUEBAS DE USABILIDAD

Se hicieron pruebas de usabilidad del *webcomic Nawlz* con diez personas elegidas aleatoriamente con un rango de edad entre los 18 y los 35 años, dado que el diseño UX de la pieza final debe estar enfocado tanto a los lectores asiduos de narrativas gráficas, como a lectores ocasionales que puedan llegar a ser tentados a leer *webcomics*; además, dado que las personas de dicho rango de edad mantienen un contacto muy estrecho con

las herramientas y plataformas tecnológicas, son individuos ideales para correr pruebas de usabilidad que arrojaran los datos más acertados posibles acerca de los aspectos positivos y negativos de los cómics digitales, para tenerlos en cuenta o descartarlos según el caso en el desarrollo de la pieza de esta investigación.

Estas pruebas se desarrollaron a modo de *think aloud* para darles a los usuarios la posibilidad de expresar sus comentarios y sugerencias, fuera de un marco rígido de preguntas permitiéndoles un rango de visión más grande en cuanto a los elementos evaluados sobre la experiencia frente a la pieza. Las pruebas tenían en cuenta tres factores de medición del comportamiento del usuario: efectividad, eficiencia y satisfacción (Travis, 2009).

En promedio, el tiempo requerido por los participantes de la prueba para avanzar desde el inicio del capítulo hasta la viñeta final fue de diez minutos, teniendo que todos ellos pudieron terminar sin mayores dificultades la prueba de navegación y usabilidad del sitio. No obstante, los sujetos de prueba manifestaron tener problemas al tratar de navegar por la pagina debido al tamaño de los botones del cómic, puesto que no eran suficientemente grandes y se perdían dentro de un mar de elementos que se encontraban dentro de las ilustraciones y los globos, lo cual hacia que les fuera difícil identificar en donde tenían que pinchar para poder avanzar, aunque todos ellos estuvieron de acuerdo en que, ya que los botones mantienen su característica de convención a lo largo del capítulo –no cambia el cómo se ve sino que conservan una unidad gráfica solida a lo largo de la pieza– hace que sea mucho más sencillo determinar cuál es el botón y donde tiene que hacer clic. Además, para los usuarios se hizo algo muy importante e interesante tanto el aspecto visual de los botones como la utilidad que tienen, ya que

muchos de los individuos manifestaron la satisfacción que les producía la calidad visual de las ilustraciones y los botones, manteniéndose todo conectado armónicamente, y también por el hecho de que si alguna parte de la historia no quedó suficientemente clara, el usuario tiene la posibilidad de regresar sobre sus pasos tan solo presionando los botones de retroceso de la navegación para poder leer la historia con más detenimiento, permitiendo que mantenga un ritmo de lectura propio.

Otro de los aspectos analizados por los individuos fue el texto, en donde nueve de ellos manifestaron la molestia que sentían al leer el cómic debido al mal uso que se le estaba dando a los bloques de texto. Muchos de ellos concordaron en que la tipografía que usa *Nawlz* en ocasiones es muy pequeña y los globos y cartuchos son abarrotados de texto, lo cual hace que sea muy difícil para ellos prestar atención a la historia o a lo que dice, pues le genera cansancio intentar leer cuerpos de texto con tamaños tan pequeños. Otro argumento que dieron acerca de los conflictos que genera el texto en la narración fue la combinación de colores, puesto que por momentos los textos se confundían con los fondos de los globos de diálogo o del cómic por los colores que fueron manejados por el autor, haciendo que el proceso de lectura de los textos sea dificultoso en ocasiones para el lector

En el apartado sonoro de la narrativa, los sujetos comentaron que el uso de los efectos de sonido en *Nawlz* fue muy acertado, no solo porque en verdad apoyaba y acompañaba perfectamente las onomatopeyas, también porque la sincronización del sonido con la viñeta y las animaciones había sido bien logrado, generando una sensación más realista para el lector. Además, acertaron que el control de volumen que aparece precisamente dentro de la interfaz gráfica del cómic es un punto positivo en la

experiencia del usuario, puesto que le ahorra al lector el tiempo de acceder a los controladores del volumen del dispositivo dándole la posibilidad de que lo configure desde la misma interfaz.

PROCESO DE DISEÑO

Basado en los resultados obtenidos durante el proceso de recolección de datos, conseguidos mediante las entrevistas, las pruebas de usabilidad y la matriz de análisis realizados previamente, fue posible llegar a varias conclusiones acerca de la naturaleza del *webcomic* a desarrollar y las características básicas que éste debe tener para poder generar una buena experiencia en los usuarios.

Como elemento discriminatorio dentro del proceso de diseño para definir el grupo objetivo al cual se enfoca el producto final, se decidió optar únicamente por la segmentación de los usuarios por rangos de edad, en éste caso personas entre los 13 y los 25 años. Esto se debe a que otros factores como estrato social, nivel de estudios o la profesión de los lectores de cómics no afectan la delimitación de la población; además, como se señaló en el capítulo anterior, las personas en dicho rango de edad guardan lazos muy estrechos con los dispositivos, contenidos y plataformas digitales; igualmente, la obra fundamenta su línea argumental en temáticas de fantasía, retrofuturismo y supervivencia, características afines a los intereses de éste rango de edad en narrativas de todo tipo de plataformas y medios. Por otra parte, debido a que el diseño UX se basa en generar experiencias no solo para aquellos individuos o colectivos de personas que saben cómo usar una herramienta, software o contenido digital, sino también para quienes por primera vez se acercan a dicho contenido y, por tanto, estipular una gran cantidad de atributos para delimitar la población hacia la cual va a ser dirigida la pieza en busca del “usuario ideal” del proyecto resulta infructuoso, puesto que el cómic no debe estar enfocado únicamente a satisfacer las necesidades de los lectores de narrativas

gráficas –llámese cómic o novela gráfica–, también se deben solventar de buena manera las *rutas rojas* para que los lectores ocasionales de cómics y aquellos que recién comienzan a leerlos puedan entender la navegación, las convenciones y el flujo narrativo de la obra.

METODOLOGÍA PARA LA CREACIÓN DE CÓMICS

Tal como se dijo anteriormente, el proceso de creación de cómics y novelas gráficas se basa en dos aspectos fundamentales, la historia y las ilustraciones. En términos generales, los autores de narrativas gráficas mantienen un proceso constante, y para la creación del presente proyecto va a ser empleada la metodología propuesta por Jaime Martín, autor español de cómics desde 1985, asociada con la del sitio web Materiales de Lengua.

1. **Desarrollo del guion:** El primer paso para el desarrollo oportuno de la obra es la delimitación de los elementos principales de la historia – ¿Cuál es el lector objetivo? ¿Cuál es la finalidad de la historia? ¿Cómo, cuantos y cuál será el rol de los personajes? ¿En qué lugar(es) va a suceder? ¿Cuándo va a suceder? ¿Cuál va a ser la manera de desarrollar la historia? ¿Qué soporte y dimensiones va a utilizar?–. Una vez todos estos factores son determinados se procede a desarrollar como tal el flujo narrativo de la obra.
2. **Documentación:** el proceso de recolección de referentes –tanto visuales como escritos, en caso que la historia necesite de datos históricos– es

importante para poder mantener una coherencia entre las ilustraciones y el tiempo en que la historia transcurre. Así mismo, es importante para que el autor tenga referencias de como ciertos elementos deben representarse.

3. **Storyboard:** una vez terminado el guion y la búsqueda de referentes se procede a realizar un storyboard en el que se determinan la composición que la página va a seguir. Si el autor es tanto guionista como ilustrador, el storyboard se hará inmediatamente dibujado, mientras que si guionista e ilustrador trabajan por separado es imperativo que el guionista exprese mediante palabras los detalles de cada viñeta, como planos, personajes, diálogos, etc.
4. **Tinta, color y rotulado:** con el storyboard terminado, se procede a hacer la producción de cada una de las ilustraciones y páginas con la técnica que el ilustrador crea pertinente para obtener el mejor resultado

Con dicha metodología en mente, los detalles de la historia que será representada en la pieza final del presente documento serán los siguientes:

Desarrollo del guion

Argumento

La historia que se narra en el cómic se ubica en un mundo donde la vida en la superficie terrestre no es sustentable para los seres humanos debido a los *driders*,

criaturas agresivas por naturaleza que no dudan en atacar a cualquier ser vivo que no sea de su especie, caracterizados por tener cuatro extremidades –dos de las cuales están diseñadas como apoyo y las otras dos para prensar–, y su cuerpo es muy parecido al de las serpientes. Esto se debe a que dichas criaturas, a pesar de habitar en la superficie, suelen moverse con facilidad también bajo tierra, además tener la capacidad de mantenerse durante temporadas largas sin comer. Debido a éstas razones, sus brazos se adaptaron para poder excavar y romper rocas, y el resto de su cuerpo se alargó para darle la capacidad de almacenar comida en su interior durante mucho tiempo.

Por el peligro que los *driders* representan para la especie humana, los pocos grupos de personas esparcidos a lo largo y ancho del mundo comenzaron construir fortalezas alejadas de la faz de la tierra que los pudiesen mantener a salvo de las criaturas, llegando a desarrollar ciudades que se erigían hacia el cielo, que se mantenían a flote en medio del mar o que se encontraban sumergidas en el océano. Para poder mantenerse durante siglos como poblados estables, cada una de estas ciudades desarrolló avances tecnológicos que se adecuaban de acuerdo a sus necesidades, para suplir aquellas cosas que por sus ubicaciones geográficas no les era fácilmente asequible –los poblados que se encontraban en el fondo del mar debían generar métodos para reciclar el aire y hacer crecer vegetación dentro del casco urbano, por ejemplo–.

Después de siglos de prosperidad como una república poderosa en el mundo, una numerosa cantidad de personas originarias de Biaco, La Ciudad en las Nubes, decidió desvincularse de la ciudad por motivos políticos acerca de la repartición del poder y el gobierno, por lo que luego de constantes rebeliones y guerras civiles, la facción independentista consigue la victoria y se desliga del poder del gobierno de Biaco.

Los líderes de la revolución sabían de antemano que no durarían mucho tiempo viviendo en la superficie, por lo que, con la ayuda de personas acaudaladas tanto de Biaco como de otras ciudades que estaban a favor de la independencia de los revolucionarios, financiaron la excavación de un espacio bajo la tierra en el cual se podría fundar una nueva ciudad. Una vez acabada la revuelta y conseguida la emancipación, los independentistas procedieron a fundar la ciudad de Agatha: La Tierra Hueca, instalando en la única entrada de ésta un portón que pudiera mantener a los *driders* fuera de la ciudad, llamado “El Portal Gerel”

Tal como las demás ciudades, algunos recursos básicos como los cultivos y el oxígeno eran escasos dentro de Agatha, por lo que se vieron en la obligación de desarrollar tecnologías que les permitieran suplir estos recursos o, en su defecto, remplazarlos. Los avances realizados no solo le permitieron a la ciudad ofrecer una calidad de vida óptima para sus habitantes, sino que además la convirtieron en la metrópolis más poderosa en términos tecnológicos, científicos, militares y económicos en un tiempo muy reducido, incitando a un éxodo masivo de personas en otras ciudades para entrar a Agatha como ciudadanos establecidos dentro de ésta.

Durante siglos, Agatha se mantuvo como una sociedad utópica con un equilibrio perfecto en términos tecnológicos, militares, económicos, políticos, sociales y culturales, estable y bien guarecida de los posibles ataques de otras ciudades y *driders*, especialmente porque las condiciones geográficas de la ciudad únicamente permitían la entrada y salida a través del Portal Gerel. Todo individuo en Agatha trabaja a la perfección en conjunto con los demás ciudadanos, para de esta manera hacer los

sistemas de la metrópolis que la han puesto en la posición privilegiada de la que goza, funcionen en armonía.

Puesto que su éxito en todos los aspectos ya mencionados, los cuales le valieron el estatus de utopía, llegó en un corto periodo de tiempo en comparación con las demás urbes del mundo, es ésta ciudad la que sentó las bases del avance tecnológico en el mundo, muy por encima de lo que las demás urbes desarrollaban; viendo los excelentes resultados que el manejo de ciertas materias primas le dieron en los primeros años del proyecto de construcción de una ciudad sustentable para la vida humana hasta la finalización de la misma, los científicos e inventores de Agartha siguieron disponiendo de ellos en el proceso de creación de todo tipo de construcciones, dispositivos, medios de transporte, etc. sin recurrir a nuevas tecnologías, y continuaron empleando éstas materias primas desde la fundación de Agartha hasta el Día de la Caída. Sin embargo, un día el portal dejó de funcionar y antes de poder hacer algo, un ataque masivo de *driders* destruyó la ciudad y sus imponentes construcciones, dejándola en ruinas e infestada de criaturas.

La historia se centra en un joven originario de Agartha que vive de primera mano todos los eventos del Día de la Caída —el día en que los *driders* invadieron y destruyeron la ciudad—, y cuya meta luego de éste evento es salir de la ciudad para poder permanecer con vida junto con un grupo de supervivientes de la catástrofe, enfrentando en su aventura los ataques de *driders*, así como de varias otras facciones de supervivientes e invasores que residen en la ciudad

Flujo narrativo

La historia general que se trabajará en la narrativa consta de cuatro actos, indistintamente de cual sea la línea narrativa que el lector siga. De igual manera, cada uno de los actos se encuentra dividida en escenas, y estas escenas a su vez son desglosadas por cada uno de los eventos que suceden en ellas. Así, se tiene que el acto inicial de la narración consta de ocho escenas distintas, y en donde la escena de la aparición de los *driders* está subdividida en eventos como la transmisión de las noticias sobre el mal funcionamiento del Portal Gerel, la activación de las sirenas de alarma de la ciudad y el avistamiento del primer *driders* que entra en la ciudad.

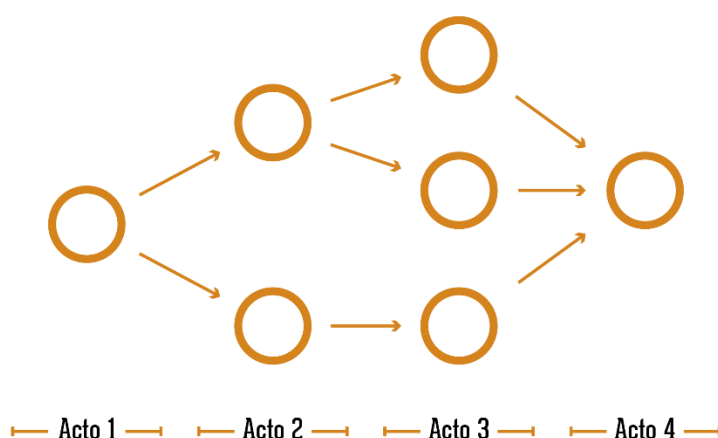


Figura 13: Flujo narrativo general por actos de la historia

Para la pieza final del proyecto, se materializará el acto inicial de la historia, que es el primer nodo dentro de la estructura del flujo narrativo integral de la historia. Dicho acto ha sido dividido en escenas que conforman un flujo narrativo más detallado, en el que se harán ramificaciones en puntos distintos de la narración. La estructura narrativa

que va a tomar la obra será mixta, combinando el avance secuencial de los eventos de la historia con ramificaciones de la misma, los cuales se darán dependiendo de las decisiones del lector frente a un suceso específico, para de esta manera garantizarle al lector la posibilidad de ser partícipe del avance dentro del flujo narrativo del cómic, pero sin darle espacio a que la narrativa se expanda y ramifique a niveles en los que sea casi imposible de controlar. Esto debido a que uno de los componentes narrativos que tienen la capacidad de servir como soporte para una mejor interacción entre el lector y la obra, es la estructura que ésta tome durante el desarrollo de la historia expuesta en el cómic.

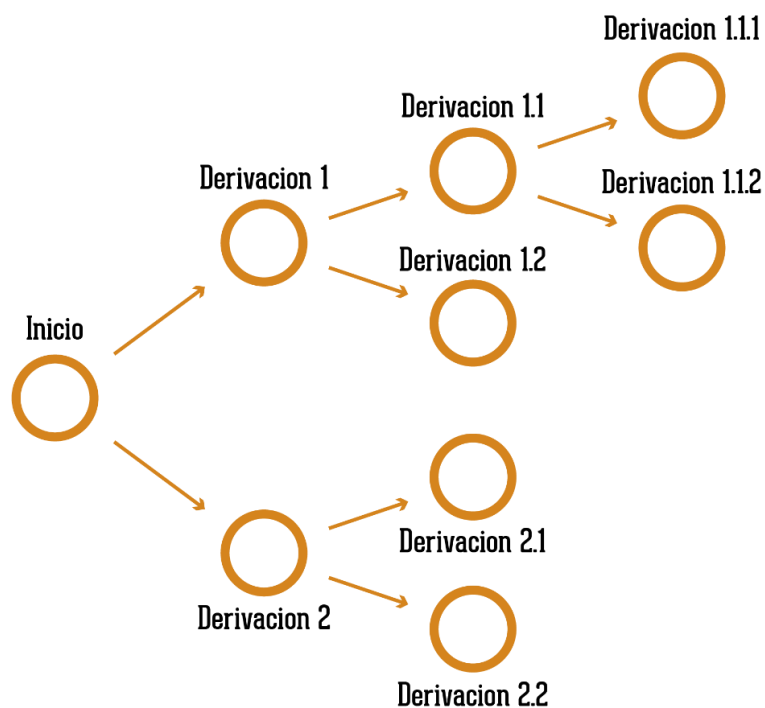


Figura 14: Flujo narrativo general por escenas del acto inicial de la obra

Guion

La historia con el protagonista inmerso en un ambiente totalmente oscuro. Luego de preguntarse en qué lugar se encuentra, se desploma en el piso y ve como su cuerpo comienza a desintegrarse como si estuviese hecho de cera. A lo lejos ve un portal hecho de metal que lentamente comienza a abrirse y observa como al otro lado de la puerta una figura monstruosa aparece. De un momento a otro, las partes de su cuerpo que se desintegran se desprenden y forman una figura humana frente a él, quien intenta asfixiar al protagonista poco después. De repente, el sonido de un teléfono timbrando despierta al protagonista y éste cae en cuenta que todo se trató de un sueño. Toma el teléfono y responde la llamada. Al otro lado de la línea, uno de sus amigos le propone ir a un evento que toma lugar ese mismo día, a lo cual el lector toma la decisión de aceptar la invitación o no.

Derivación 1: acepta la invitación

El personaje acepta la invitación y se dirige a la estación de trenes. Mientras va en el tren, a lo lejos ve el Portal Gerel y la similitud que tiene este con el portal que vio en su sueño, y absorto recuerda lo que sucede en dicho sueño. En medio de su trance, escucha el claxon de un auto que lo hace reaccionar y evitar que sea atropellado, sin recordar cómo llegó a la plaza mayor de la ciudad. Ya en la plaza, escucha en una de las transmisiones televisivas que se pueden ver desde los rascacielos del centro de la ciudad, a un presentador haciendo una introducción a una intervención del alcalde de la misma.

Aquí, el lector decide si el protagonista debe quedarse para ver la intervención del alcalde o si no pierde más tiempo y asiste al evento.

Derivación 1.1: se va de la plaza

El protagonista decide no seguir viendo la transmisión y se va del lugar. Mientras camina, un sonido capta su atención y luego una serie de explosiones tienen lugar a lo largo y ancho de la ciudad. Luego de un rato inconsciente, despierta y ve la ciudad destruida y envuelta en llamas, con cadáveres por todas partes. En ese momento se cuenta que su brazo quedó atrapado bajo una pila de escombros, haciendo polvo sus huesos. Ante esto, el protagonista decide arrancar su brazo para poder liberarse y se va caminando por la ciudad en busca de algo para detener la hemorragia y tras caminar durante bastante tiempo, llega a una casa en busca de elementos médicos. En ese momento escucha el seguro de un arma y ve a una mujer llorando que le apunta. Aquí, el lector debe decidir si el protagonista debe hacer entrar en razón a la mujer o si por el contrario debe huir del lugar.

Derivación 1.1.1: hace entrar en razón a la mujer

Herido, el personaje intenta calmar a la mujer para que no le dispare, pero el dolor que le produce la lesión de su brazo es bastante fuerte, por lo que se desploma en el piso. Ante esto, la mujer se tranquiliza y observa la herida, por lo que deja de apuntarle y le ofrece su ayuda. La mujer lo ayuda a levantar y salen de la casa, y el protagonista se desmaya a causa del dolor.

Derivación 1.1.2: huye del lugar

Viendo que la mujer se encuentra muy alterada para hacerla entrar en razón, el protagonista toma la decisión de salir corriendo de la casa, pero antes de poder hacer un movimiento, la mujer le dispara en el pecho. El personaje salta por una ventana y queda tendido en la acera desangrándose, mientras la casa se derrumba sobre la mujer.

Derivación 1.2: observa la transmisión

La locución del alcalde toma lugar ante la mirada curiosa de todos los ciudadanos que se encuentran en la plaza. Pidiendo a los ciudadanos que se pongan a salvo debido a una amenaza que ha sido detectada, la transmisión es cortada y se oye una fuerte explosión en el edificio, en lo que piezas de concreto y piedra caen sobre todos los espectadores que están en el lugar.

Derivación 2: no acepta la invitación

El protagonista no acepta la invitación de su amigo y decide ir al cementerio de la ciudad para visitar la tumba de su madre. Una vez allá y tras un breve monologo, observa como a lo lejos humo saliendo de la ciudad, y detrás de él ve como la tierra se rompe y una figura no humana emerge del hoyo. Ante la mirada incrédula del personaje, un *dridier* aparece y lo ataca, dejándolo malherido. El protagonista entonces se da a la fuga, pero llega a un gran acantilado sin poder seguir corriendo, y antes de darse cuenta

el *dridar* lo alcanza, preparado para devorarlo. En ese momento, el filo del acantilado se rompe y el protagonista cae pero logra aferrarse con una sola mano a la montaña. En este punto, el lector debe decidir si el personaje debe dejarse caer o subir y ponerse a salvo.

Derivación 2.1: se deja caer

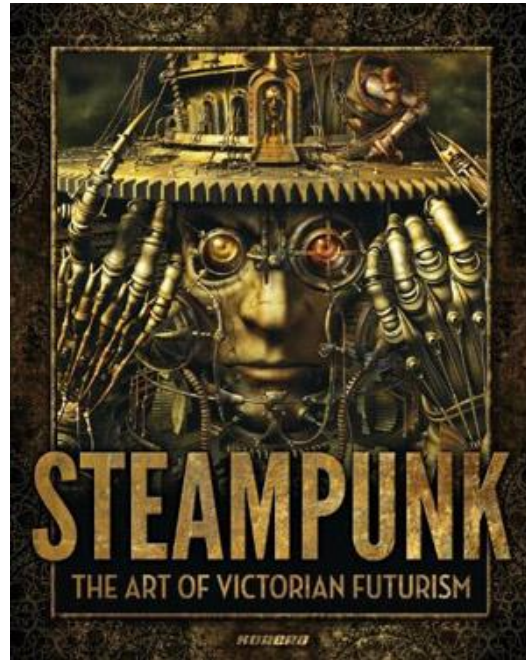
Ante el peligro inminente que supone para el protagonista subir el acantilado, éste decide dejarse caer al vacío. En este momento, el *dridar* se estira y logra morder su brazo izquierdo para evitar que escape, pero su brazo cede y hasta que se rompe y el protagonista cae sin su brazo.

Derivación 2.2: sube al acantilado

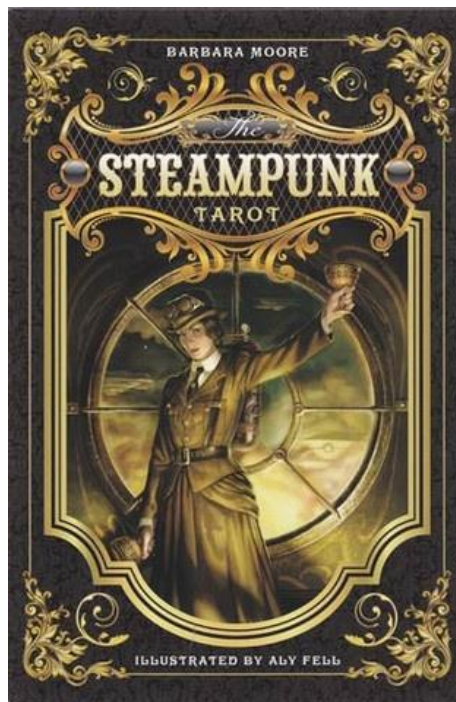
El personaje sube de nuevo a la montaña sin percatarse de que el *dridar* se encuentra aun esperándolo en la cima, por lo que una vez logra ascender es atacado por el *dridar*, el cual le hace explotar la cabeza con uno de sus brazos.

Documentación

Steampunk

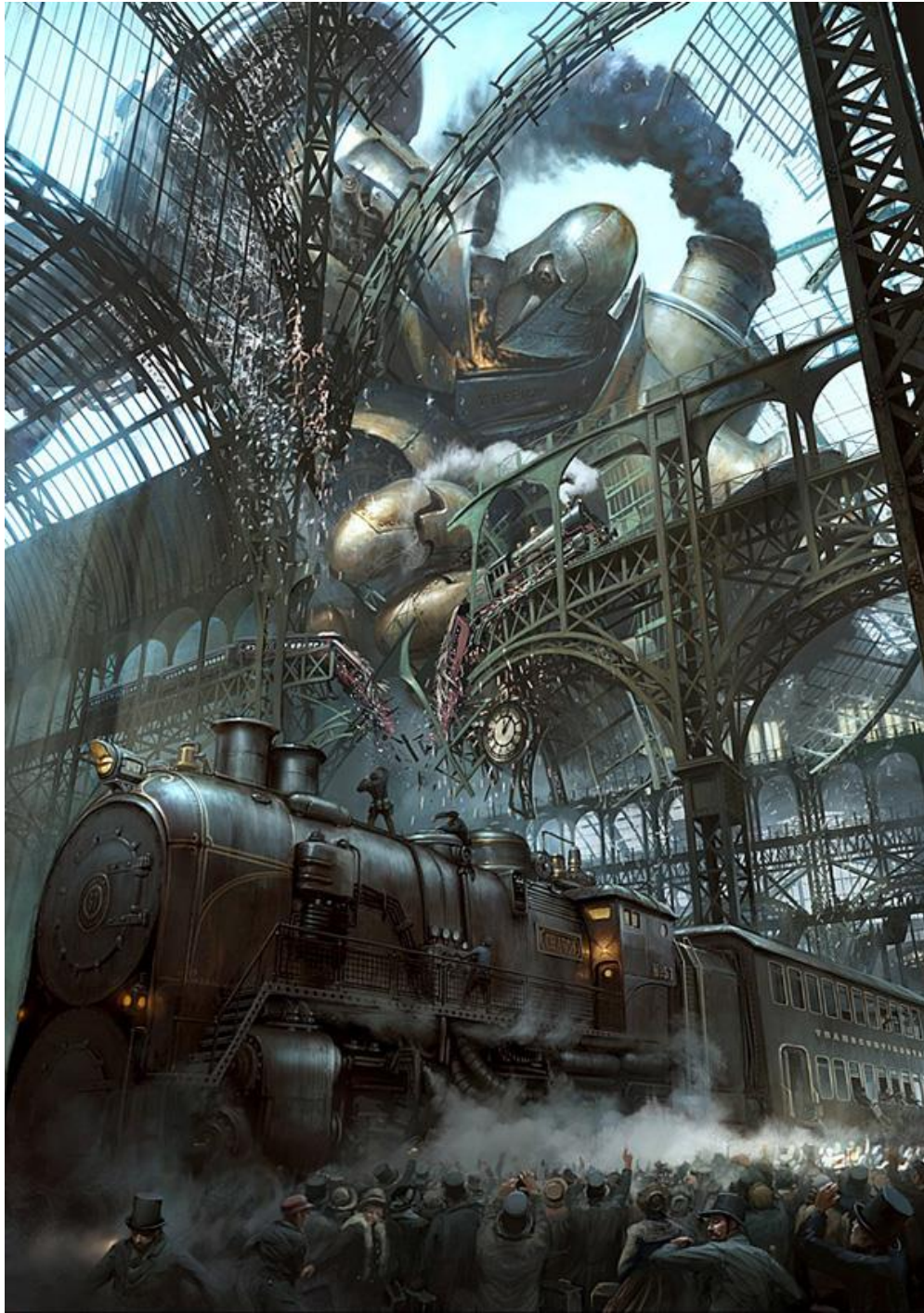


(Comparar con: <http://steampunkdistrict.com/what-is-steampunk-art/>)



(Comparar con: <https://www.pinterest.com/pin/464855992757375329/>)

Arquitectura



(Comparar con: <http://lcuthbert.blogspot.com/2011/11/overcompensating.html>)



(Comparar con: <http://tyleredlinart.deviantart.com/art/City-concept-commission-164466850>)



(Comparar con: <http://rebloggy.com/post/architecture-steampunk-victorian-abandoned-belgium-steampunk-punk-steampunk-tendenci/90696915454>)

Personajes



(Comparar con: <https://www.pinterest.com/pin/438397344953993552/>)

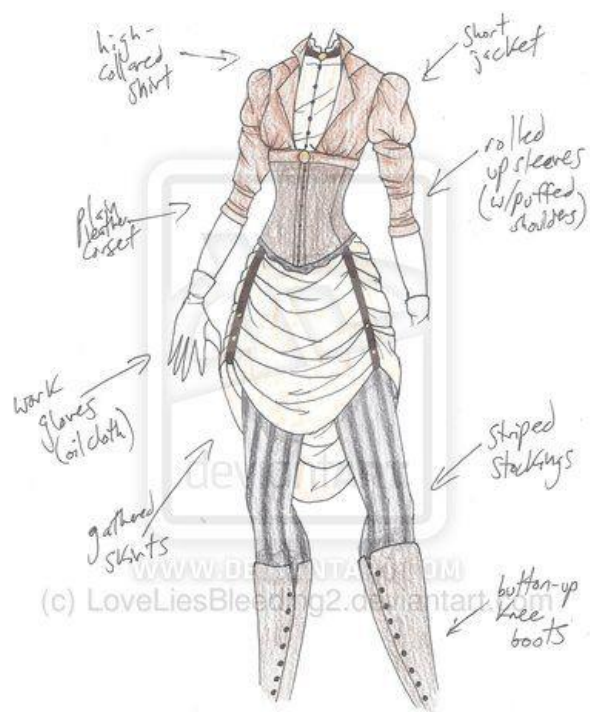


(Comparar con: <http://uke-mochi.deviantart.com/art/Steampunk-110860864>)



(Comparar con: <http://steampunkscholar.blogspot.com/2009/05/some-cool-steampunk-art.html>)

Vestimenta





(Comparar con: <http://www.deviantart.com/art/Steampunk-Sketches-A-271641950>)

Bocetos

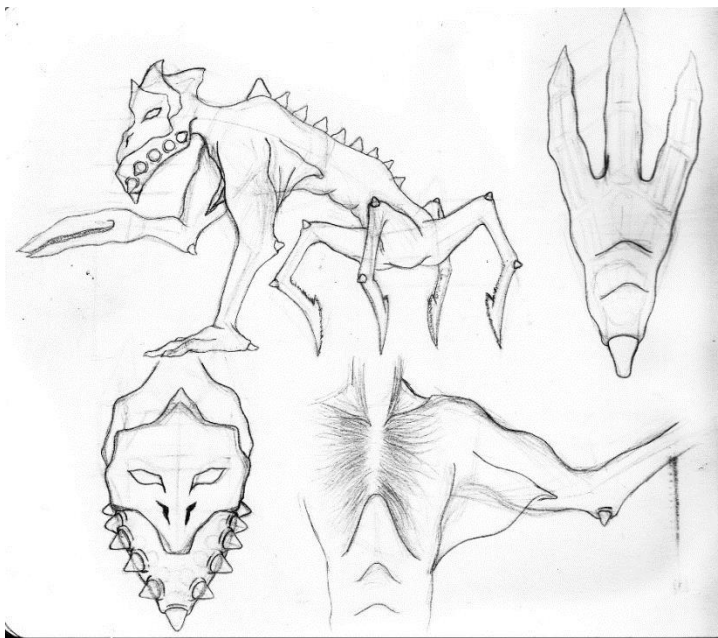


Ilustración 1: Primera aproximación al desarrollo de los personajes de los driders, en un comienzo con una fisionomía muy relacionada a la de los seres oscuros de la saga de Calabozos y Dragones. Criaturas con aspecto centauro con la mitad superior de humano y la inferior de araña.

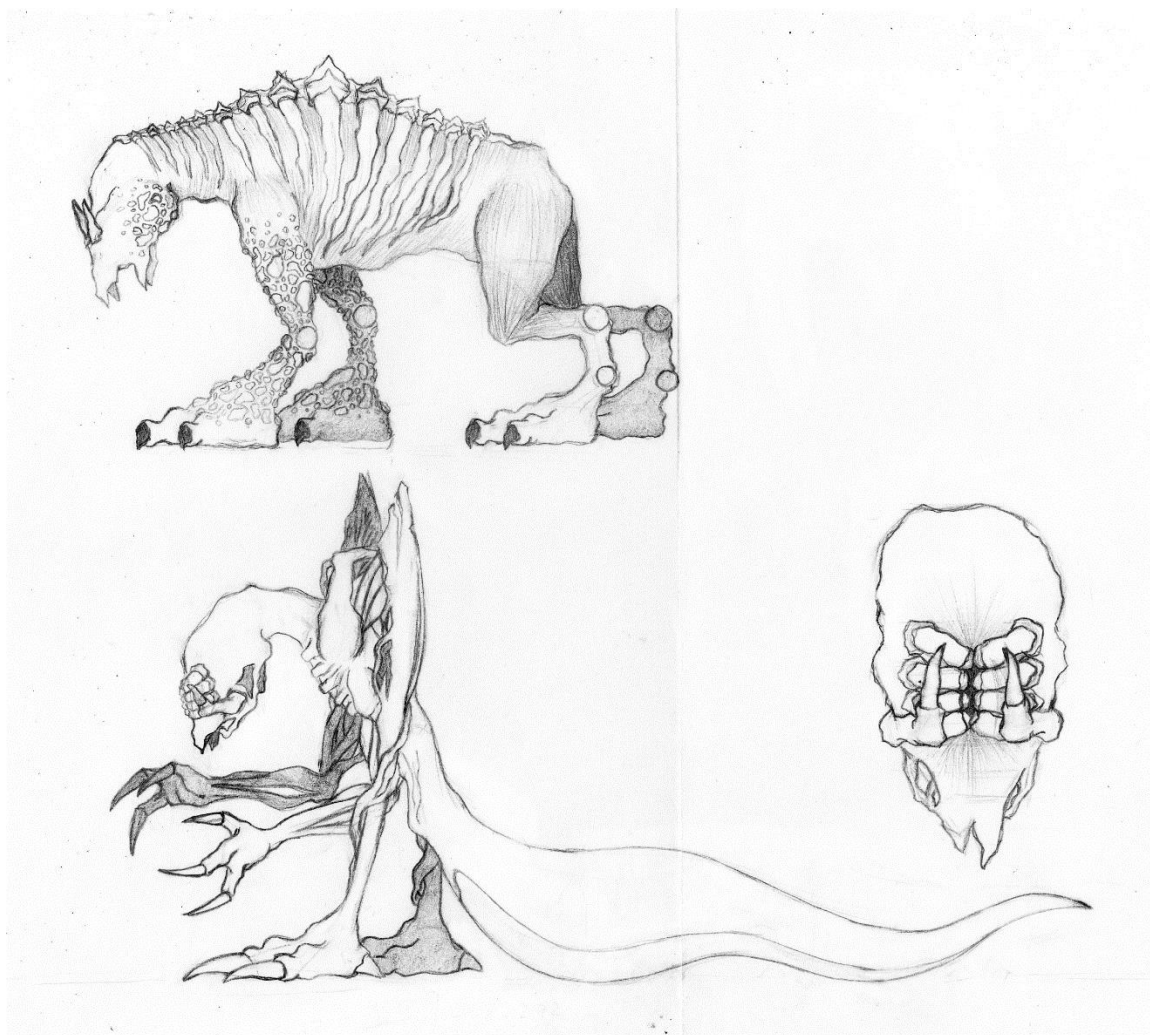


Ilustración 2: Segunda aproximación al desarrollo de los driders. Debido a que se buscaba una versión de las criaturas que fuera lo más repulsiva posible, se opta por la que se encuentra en la parte baja de la imagen.



Ilustración 3: Bocetos del protagonista de la obra. Se optó en un principio por una combinación de ropaje del siglo XXI altamente influido por las victorianas, y más adelante por un estilo sobrio y acorde al que en la época victoriana podría encontrarse, pero con elementos como guanteletes y botas para darle el estilo retrofuturista buscado.



Ilustración 4: Bocetos del personaje femenino de la pieza. Al igual que con el protagonista se opta por una combinación de vestuario actual y victoriano. es el diseño de en medio el que se queda como el elegido por ser el que mejor combina los dos estilos, además de darle fuerza al personaje por los detalles y adornos que son incluidos en éste, como el guantelete y los goggles.

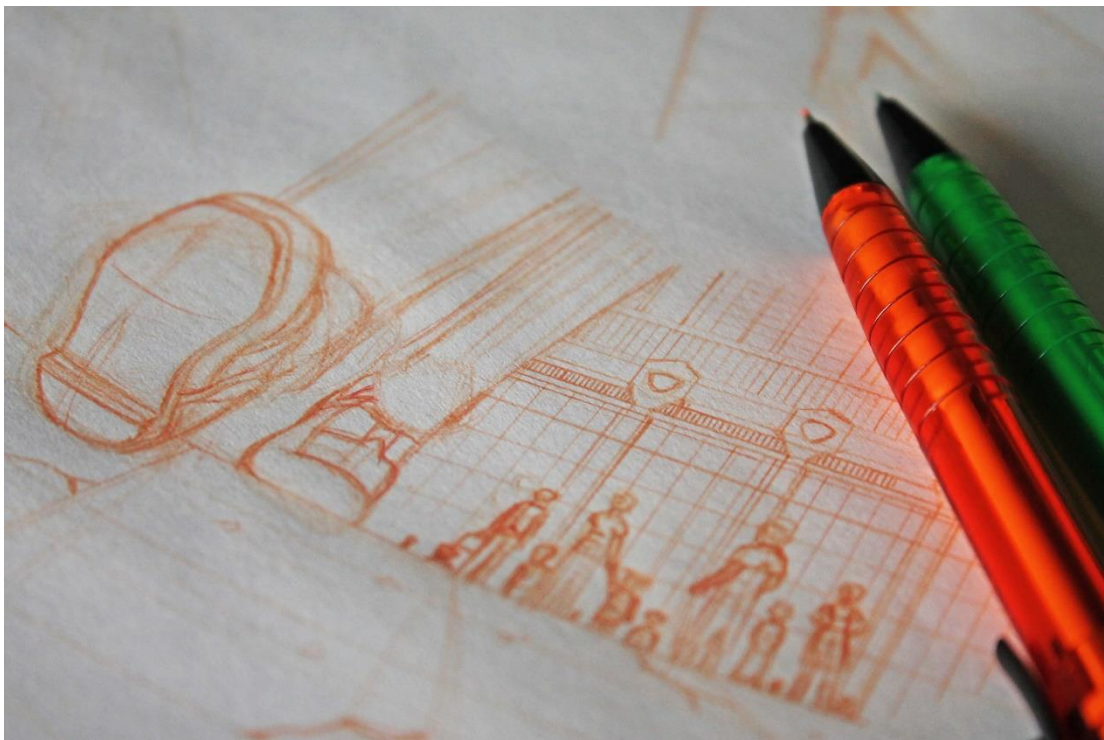


Ilustración 3: Estación de tren



Ilustración 4: Flujo narrativo



Ilustración 5: Driders



Ilustración 6: Viñetas separadas

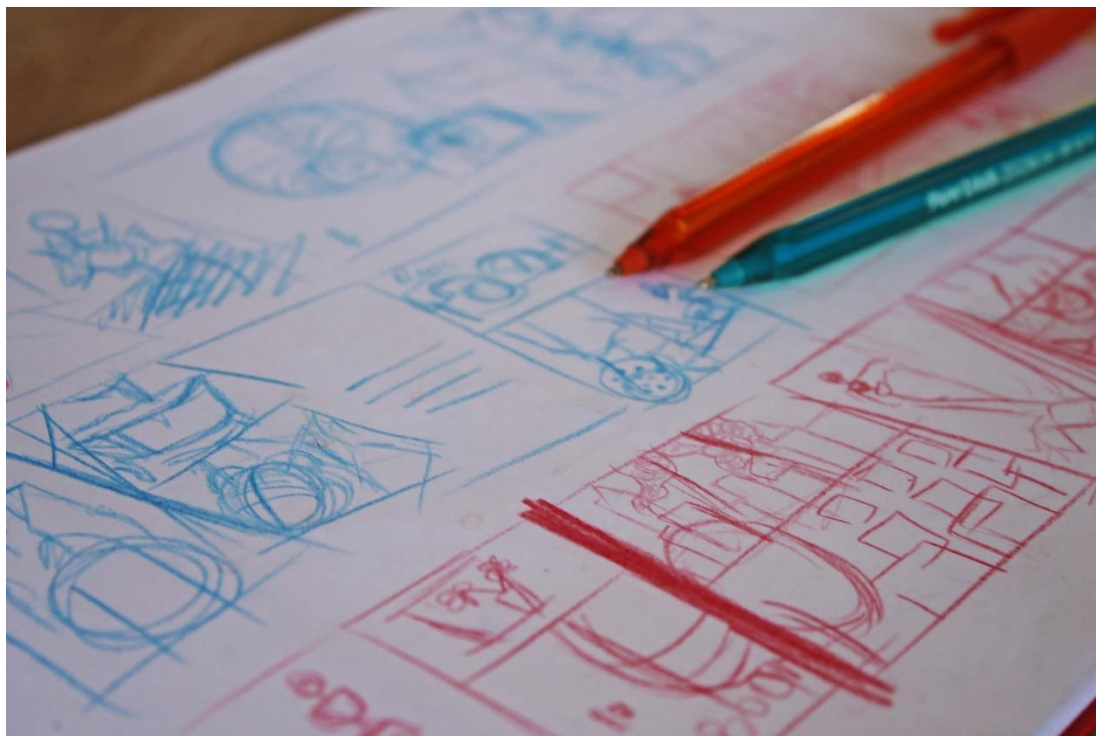


Ilustración 7: Diagramación y esquemas básicos

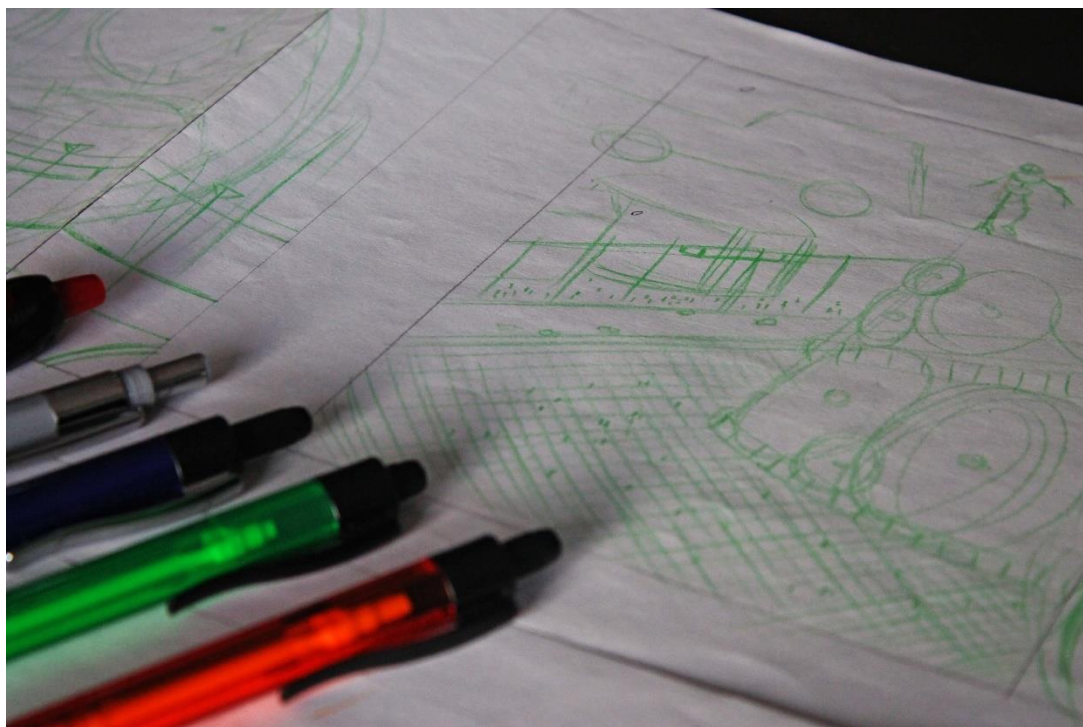


Ilustración 8: Storyboard



Ilustración 9: Arquitectura

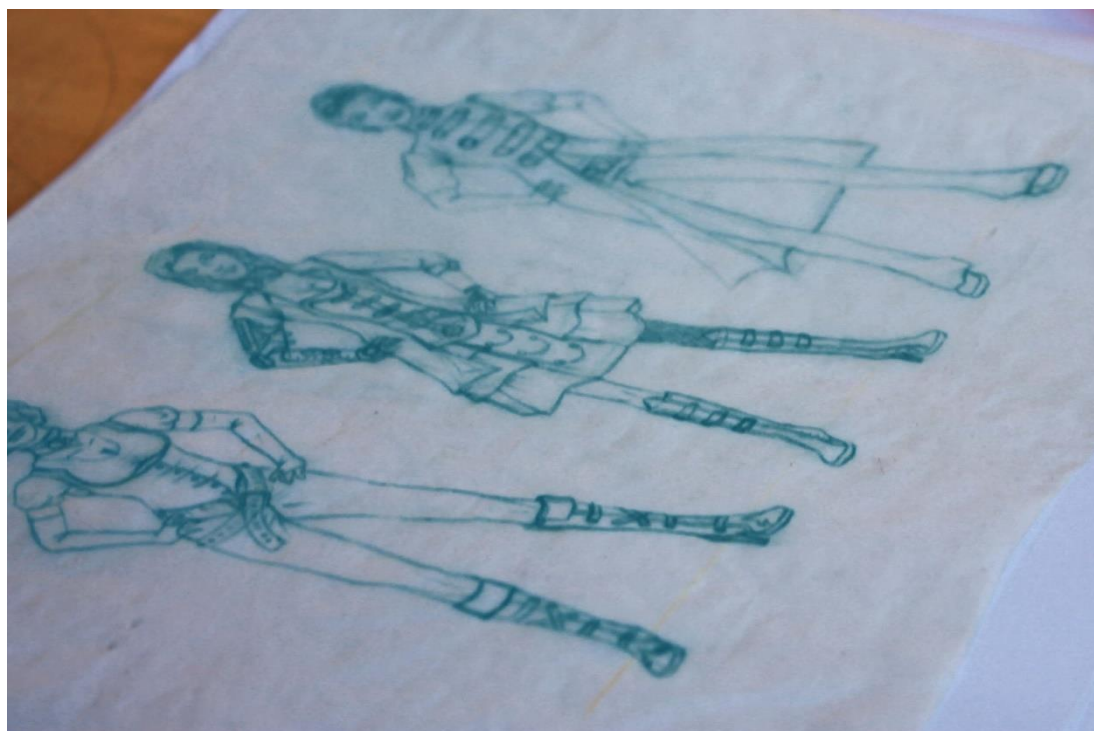


Ilustración 10: Personaje femenino

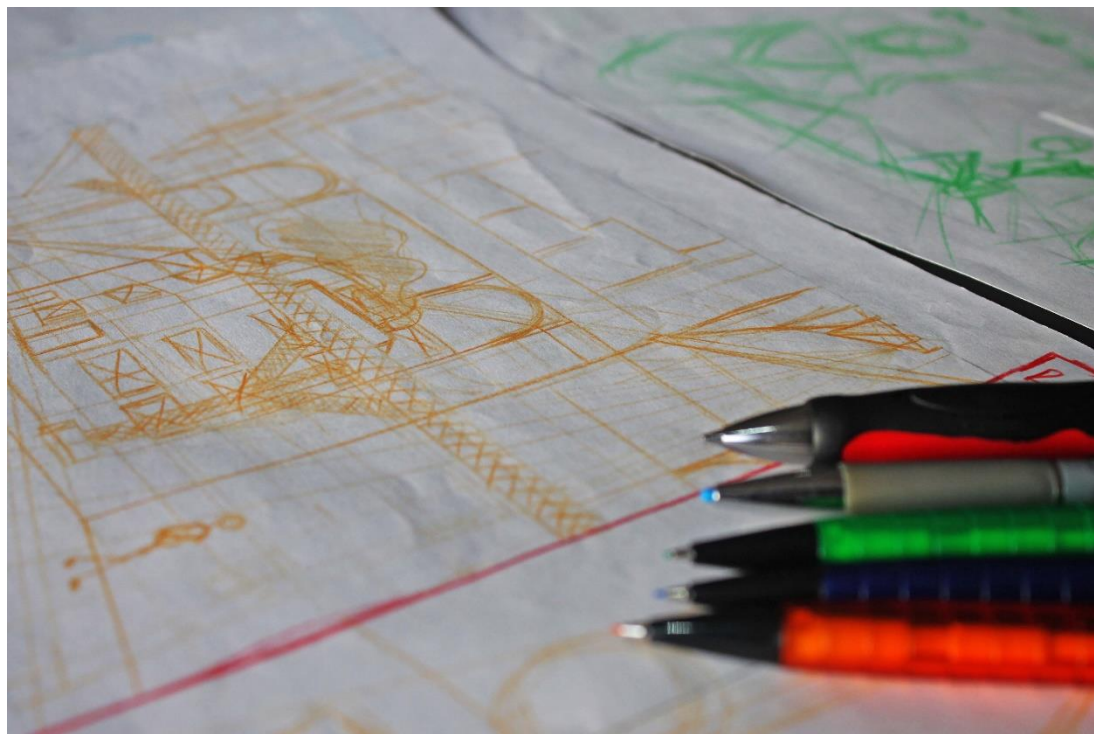


Ilustración 11: Arquitectura / Storyboard



Ilustración 12: Flujo narrativo / Storyboard

METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE USABILIDAD Y DISEÑO UX

Aunque el desarrollo de experiencias de usuario y usabilidad es una filosofía que se fundamenta en “el establecimiento de una filosofía sobre cómo tratar a las personas” (Luque Lavado, 2011), estos procesos no se encuentran fundamentados bajo una metodología estricta y rigurosa, puesto que para Whitney Hess, entrenadora, escritora y oradora con amplia experiencia en el tema, se trata de un proceso natural en el que la atención en ciertos puntos del proceso es clave para su correcto empleo. Sin embargo, Hess propone diez principios básicos en la creación de experiencias de usuario y buena usabilidad que son un punto de inicio en proyectos de este tipo:

- 1. Estar fuera del camino de las personas:** una vez delimitadas las rutas rojas del proyecto, es necesario que el usuario pueda entenderlas de la manera más sencilla y así navegarlas con facilidad.
- 2. Cree jerarquías que vayan de acuerdo con lo que las personas necesitan:** las jerarquías visuales le permiten al usuario encontrar un orden en la pieza, lo cual apoya la navegación sencilla.
- 3. Limite las distracciones:** cuanta menor sea la cantidad de ruido visual –los elementos gráficos extra que aparecen en pantalla junto con el contenido principal–, mayor la efectividad y eficiencia de la pieza.
- 4. Provea de manera fuerte la esencia de la información:** del mismo modo que en el punto anterior el ruido visual puede afectar la eficiencia de la pieza, el exceso de información innecesaria o la falta de información esencial del proyecto puede ser contraproducente.

5. **Provea signos y pistas:** los elementos visuales que se usen como convención dentro de la pieza creada puede ayudar a que el usuario se sienta bien orientado y sepa cómo y hacia donde quiere navegar
6. **Es necesario el contexto:** debido a que no todos los usuarios tienen el mismo nivel de conocimiento frente a un tema, herramienta, etc. Es importante que todos los elementos de la interfaz tengan una justificación y un aporte al desarrollo de la pieza
7. **Use el contenido constantemente:** hacerle saber al usuario en qué lugar del sitio y las alertas sobre los errores o funciones del mismo son necesarias para que el receptor sepa a qué se enfrenta
8. **Haga reversibles las acciones:** la navegación lineal y sin retorno puede hacerse frustrante para el usuario, especialmente cuando sucede algún error humano o del sitio.
9. **Establezca un canal de retroalimentación:** tener en cuenta la retroalimentación que los usuarios hagan sobre la pieza creada es una buena manera de encontrar y solucionar de forma eficiente los errores en la navegación, información o programación.
10. **Es importante generar una primera buena impresión:** un buen proceso de diseño UX y usabilidad no solo asegura que los usuarios que ya han tenido contacto con la pieza sigan haciéndolo, sino que puede atraer a que nuevos usuarios e incitar a que los actuales inviten a otros a visitar el sitio

Con estos puntos presentes a la hora de la creación de la pieza, se decidió disponer de los siguientes elementos, tanto visuales como sonoros, para la creación de la interfaz del usuario.

Características UI

Agartha es una ciudad que ha basado su avance tecnológico en el uso de las mismas materias primas durante los siglos que ha existido, y si bien esto no ha interferido en su progreso en términos tecnológicos, su aspecto arquitectónico si se ha mantenido inmutable desde la fundación de la ciudad. Por éste motivo, el cómic será de tipo *steampunk* fantástico, un subgénero retrofuturista de la ciencia ficción y el *ciberpunk*, que replantea y re-imagina las sociedades y los procesos tecnológicos y artísticos de éstas, moldeándolas dentro de un contexto de la Inglaterra victoriana y la Revolución Industrial –siglo XIX–, en donde el funcionamiento básico de todos los dispositivos existentes se da a partir del carbón y el vapor.

Se optó por el género *steampunk* por encima del *ciberpunk* debido a que las sociedades y locaciones propias de éste último suelen ser, en su mayoría, distopías regidas por empresas privadas, que cuentan con una estructura económica, tecnológica y militar controladas por dichas organizaciones que se encuentran en el poder, características muy distantes de las presentes en Agartha; también, en el género *ciberpunk* las acciones que tienen lugar dentro de la historia tienen como punto central el abuso de la tecnología, mostrándola como un mal dentro de las sociedades. En el *steampunk*, la visión general de la tecnología es mucho más optimista, en donde las

personas pueden vivir feliz y cómodamente usándola, pero sin que llegue a existir el descontrol y la decadencia que los géneros del *ciberpunk* o el *dieselpunk* presentan. Además, uno de los principales símbolos del *steampunk* son las maquinarias de engranajes, tales como los relojes, que sirve como analogía con el perfecto equilibrio de Agartha y la actividad de todos sus elementos internos como parte de un sistema complejo pero inmejorable.

Los datos obtenidos por cada uno de los métodos antes mencionados y aplicados, y tomando en cuenta las especificaciones propias de la historia dentro del cómic, se puede determinar que las características que les permitirían a los usuarios entender de mejor manera el funcionamiento del cómic, así como darle un buen nivel de interacción, son las siguientes:

- Uso de controladores (botones) de avance y retroceso que le den al lector la posibilidad de ir hacia adelante y hacia atrás en la historia a su gusto. Estos controladores van a apegarse a la convención de las flechas, para que el lector pueda entender intuitivamente cual es la función de estos dentro de la interfaz del usuario. Además, los botones contarán con elementos como brillos o cambios de color para jerarquizarlos con relación a los demás elementos de la interfaz gráfica y le resulte sencillo al lector ubicarlos.
- Debido a la estructura horizontal de la composición y diagramación del cómic, se usaran transiciones de viñeta a viñeta que permitan una navegación intuitiva al lector, de modo que cada que avance por la historia presionando un botón de avance, irán apareciendo una a una las viñetas de la obra. De ésta manera se garantiza un orden de lectura organizado y pausado que le da espacio y respiro al

lector de entender el argumento de la narrativa a su propio ritmo, en una disposición poco común dentro del medio.

- En cuanto a la paleta de color, se manejarán tres colores principales que ayudaran al lector a enfocarse en los diferentes elementos y circunstancias de la narración, así como en la navegación de la interfaz. El blanco, el negro y el rojo. Los primeros dos cumplen la función de alto contraste para el reconocimiento más rápido de los elementos presentados, además de crear un entorno más dramático para el desarrollo de la historia, y el rojo para resaltar aspectos impactantes del flujo narrativo –especialmente en el caso de la sangre–. Algunos colores extra como el verde y el violeta serán de gran ayuda a la hora de mostrar elementos ambientales u objetos, aunque su uso será mínimo con relación a los tres antes mencionados.
- Se hizo una selección de las tipografías que mejor podrían adaptarse a los globos y cartuchos de la obra y se cerraron las opciones a tres fuentes: *Komika Display*, *Arch Rival* y *Geared Slab*. Las dos primeras se aferran a la convención de las tipografías usadas en cómics –informales, simulando estar escritas a mano–, y ambas con un gran número de variaciones en la gama serial. Por su parte, *Geared Slab* es una fuente de la familia de las egipcias de bajo contraste y que también cuenta con diferentes estilos dentro de su familia –*thin*, *regular*, *bold* y *extrabold*– que ayudan a jerarquizar y destacar de mejor manera palabras y conceptos dentro del texto. Todas ellas tienen un buen comportamiento como fuentes pantalla, sin embargo, la elección final de tipografía para los textos en la pieza fue *Geared Slab*, puesto que como el *steampunk* se desenvuelve dentro del

contexto de la Revolución Industrial y la Inglaterra Victoriana, las familias de las egipcias o las mecanas son las que mejor se acercan al estilo de éste género. Además, las terminaciones de las serifas no son el todo rectangulares, sino que están un poco redondeadas, lo cual le da un estilo posmoderno, muy similar al retrofuturismo del *steampunk*.

Geared Slab Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789 [!@#\$%&.,?::]

Qui Doles Veliquaesto Es Ex Et

Sedit fugiam, erest rem ipsumen ihillabo. Comniendae dissed quam reicit eosam que quam elicipient fugias delestrum dolut rerum exeriam hilitio. Por res numquam repreped ut id que que velique velenda velluptatem eos saniaspis que pos sundita tessinullit pore net il molut ullandus excepre rnatibeati totatibusant lam re nullores rem quassit, simi, ute serfers pelitate repelest, utemqui delibus nihitem. Borum etur ad que eicto beroreh endellendae

volutes erepuda voles maioriatus ex eic te vendunditate voluptassi conse nempedit mil eat.

Onsequaspiet reptasp eribus quias aut fugiam volor si quatur milignis et qui re, sandus eum et alibus re nobitin velecab is qui aut rest, audi reictumqui cusamusant aut minci cus nestia sum, ut facestem. Natus mostem que sitempo ribuscium et, adipsum quam estrunt ibusandipis nimped eturest olatem volupti aut libusan.

Geared Slab Extrabold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789 [!@#\$%&.,?::]

Qui Doles Veliquaesto Es Ex Et

Sedit fugiam, erest rem ipsumen ihillabo. Comniendae dissed quam reicit eosam que quam elicipient fugias delestrum dolut rerum exeriam hilitio. Por res numquam repreped ut id que que velique velenda velluptatem eos saniaspis que pos sundita tessinullit pore net il molut ullandus excepre rnatibeati totatibusant lam re nullores rem quassit, simi, ute serfers pelitate repelest, utemqui delibus nihitem.

Borum etur ad que eicto beroreh endellendae volutes erepuda voles maioriatus ex eic te vendunditate voluptassi conse nempedit mil eat.

Onsequaspiet reptasp eribus quias aut fugiam volor si quatur milignis et qui re, sandus eum et alibus re nobitin velecab is qui aut rest, audi reictumqui cusamusant aut minci cus nestia sum, ut facestem. Natus mostem que sitempo ribuscium et.

Figura 15: Selección tipográfica 2

Komika Display Regular

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 0123456789 (!@#\$%&.,?;:)

Qui Doles Veliquaesto Es Ex Et

Sedit Fugiam, erest rem ipsumen
 ihillabo. Comniendae dissed quam
 reicit eosam que quam elicipliant
 Fugias delestum dolut rerum
 exeriam hilitio. Por res numquam
 repped ut id que que velique
 velenda velluptatem eos sarias-
 pis que pos sundita tessinullit
 pore net il molut ullandus exce-
 pre matibeati totatibusant lam

re nullores rem quassit, simi, ute
 serfers pelitate repelest, utemqui
 delibus nihitem. Borum etur ad
 que eicto beroreh endellendae
 volutes erepuda voles maioriatus
 ex eic te vendunditate voluptassi
 conse nempedit mil eat.
 Onsequaspiet reptasp eribus
 quias aut Fugiam volor si quatur
 milignis et qui re.

SF ARCH RIVAL REGULAR

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 0123456789 (!@#\$%&.,?;:)

QUI DOLES VELIQUAESTO ES EX ET

SEDIT FUGIAM, EREST REM IPSUMEN
 IHILLABO. COMNIENDAE DISSED QUAM
 REICIT EOSAM QUE QUAM ELICIPIENT
 FUGIAS DELESTRUM DOLUT RERUM
 EXERIAM HILITIO. POR RES NUMQUAM
 REPPED UT ID QUE QUE VELIQUE
 VELEND VELLUPTATEM EOS SANIASPIS
 QUE POS SUNDITA TESSINULLIT PORE
 NET IL MOLUT ULLANDUS EXCEPRE
 RNATIBEATI TOTATIBUSANT LAM RE

NULLORES REM QUASSIT, SIMI, UTE
 SERFERS PELITATE REPELEST, UTEMQUI
 DELIBUS NIHITEM. BORUM ETUR AD QUE
 EICTO BEROREH ENDELLENDAE VOLUTES
 EREPUDA VOLES MAIORIATUS EX EIC TE
 VENDUNDITATE VOLUPTASSI CONSE
 NEMPEDIT MIL EAT.
 ONSEQUASPIET REPTASP ERIBUS QUIAS
 AUT FUGIAM VOLOR SI QUATUR MILIGNIS
 ET QUI RE.

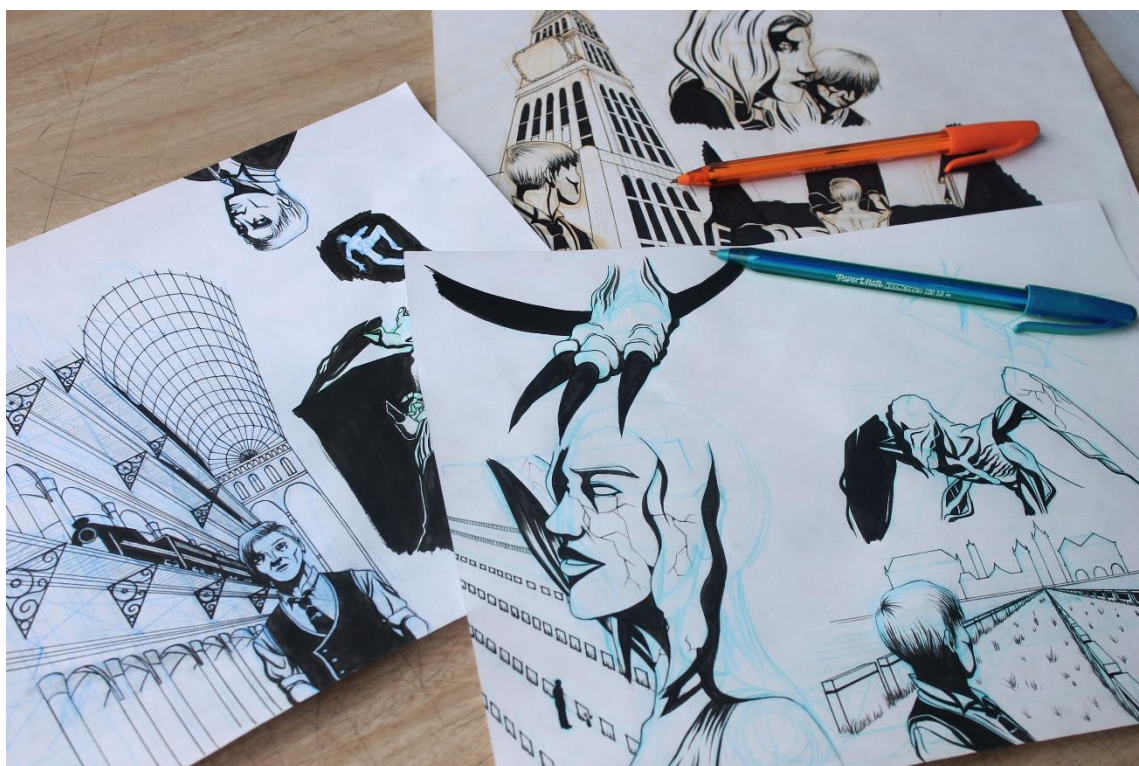
Figura 16: Selección tipográfica 3

- Además, para complementar la experiencia del usuario con dicha interfaz se adicionara apartados sonoros a la pieza que quedarán sujetas a onomatopeyas del entorno y el contexto de la historia, que apoyara el contenido principal o la información destacada disparando efectos de sonido a la par con la aparición de estos recursos inmediatamente surgen en pantalla.

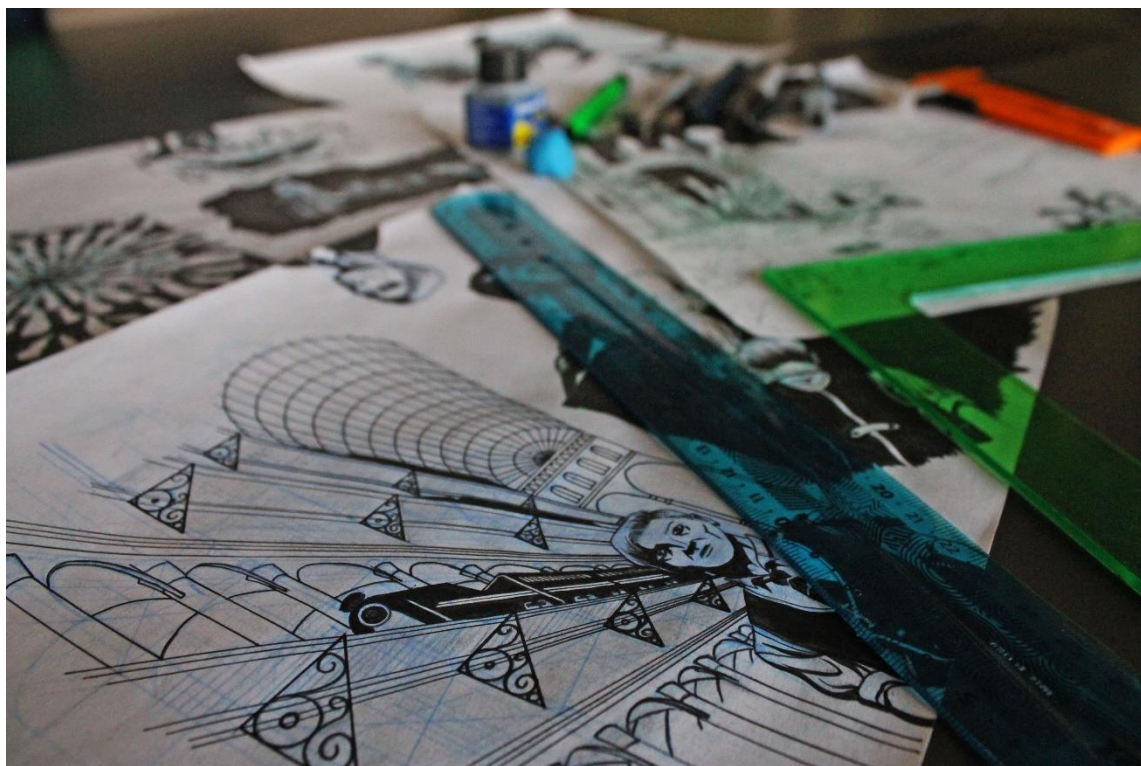
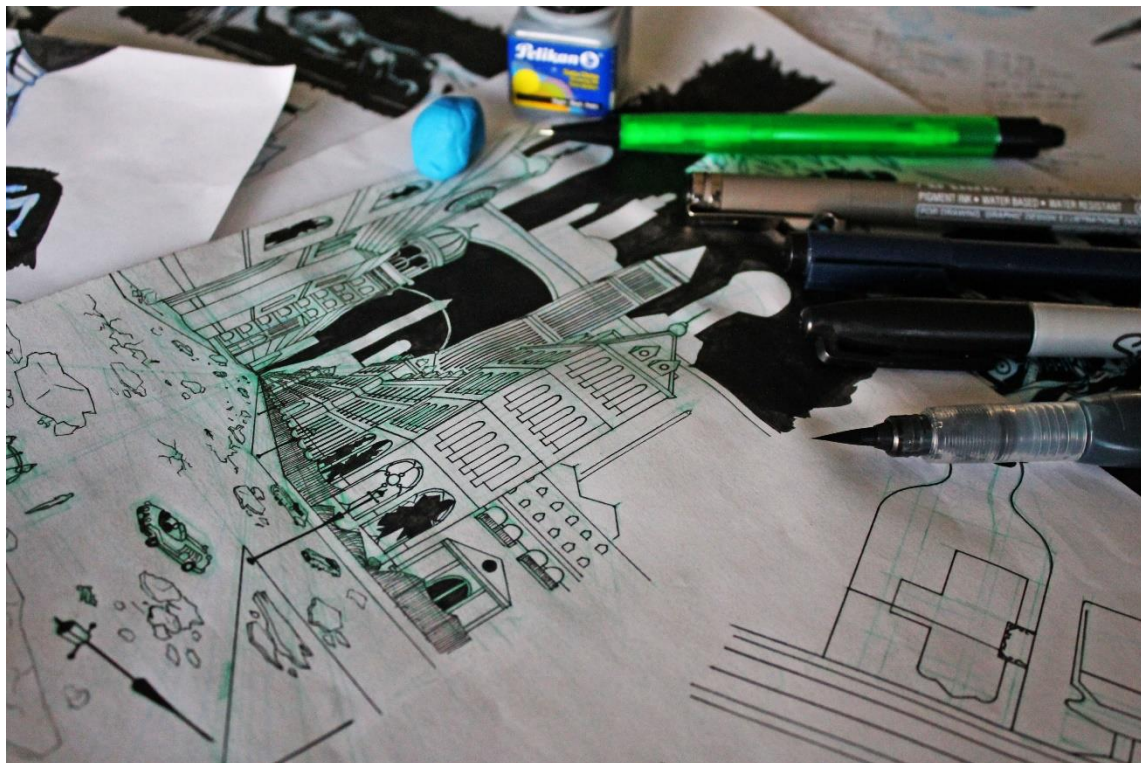
Proceso











RESULTADOS

Para entender y detectar posibles puntos de mejoramiento en cuestiones teórico-prácticas, se expuso la pieza a pruebas de usabilidad para analizar distintos factores o puntos de mejoramiento y así complementar la experiencia del usuario con una prueba preliminar del asunto. En este caso se estableció una muestra de 5 personas, en base a los siguientes criterios: el no tener mucho contacto directo o acercamiento al cómic y plataformas de cómic digital, invertir tiempo de ocio –entre un 65% a 70%- navegando en internet y que mantengan contacto directo con plataformas virtuales como redes sociales, juegos online, entre otros.

PERFILES

- **Juan Carlos Rodríguez Quesada:** Estudiante de Sexto semestre de diseño gráfico de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, tiene 20 años, pasa alrededor de 8 horas diarias en el computador (tiempo entre de ocio y trabajo), por la profesión conoce de la industria del cómic, pero tiene poco contacto con los mismos ya que no ha leído muchos en su vida y no conoce de cómics digitales ni de sus plataformas.
- **Carolina Santos Martínez:** Trabaja en Seguros Bolívar en la sección de ventas como asesoría en línea, lleva un año en la compañía, tiene 32 años y es soltera, por su profesión pasa alrededor de 10 horas diarias en plataformas digitales como

redes sociales y la página web de la empresa, no tiene ningún tipo de contacto o conocimiento con la industria del cómic.

- **Sergio Velandia Romero:** Profesor de producción digital de sonido de la Academia de Artes Guerrero, lleva 9 meses como profesor en la Academia, tiene 29 años y es casado, además de ser profesor, dicta asesorías y cursos independientes en la Corporación universitaria UNITEC, pasa alrededor de 8 horas navegando en internet (tiempo entre ocio y trabajo), le gustan mucho los comics y el manga, resalta que su favorito es *Deadman Wordeland* escrito por Jinsei Kataoka y el arte encargado de Kazuma Kondou.
- Ricardo Alberto Beltrán Chaparro: Estudiante de primer semestre de contabilidad de la Universidad Cooperativa de Colombia, tiene 18 años, pasa alrededor de 6 horas navegando en internet (solo ocio), le gusta los juegos online y tiene contacto directo con plataformas digitales entre redes sociales y juegos online, es indiferente al tema del cómic y no tiene contacto con cómics digitales.
- Diana Paola Bermúdez Aguilar: Estudiante de tercer semestre de psicología de la Universidad Piloto de Colombia, tiene 22 años, pasa alrededor de 8 horas navegando en internet (entre estudios y ocio), tiene contacto directo con las plataformas de las redes sociales, no tiene ningún tipo de contacto o conocimiento con la industria del cómic, pero gracias a sus amistades conoce algunas obras en los que resalta *Ghost World* y cuando tiene tiempo juega juegos online.

Se les presento la pieza en distintas condiciones de ambiente y diferentes horas del día y distintos computadores con pantallas de diferentes tamaños, lo cual conlleva a condiciones diferentes de análisis, ahora por el tema de las profesiones y contacto con el comic, se producen resultados enfocados a la parte netamente gráfica y algunos a las condiciones de historia y navegabilidad.

Juan Carlos Rodríguez Quesada:

“Me parecen increíbles las ilustraciones y el cómo aparecen en la navegación porque le ayuda a uno a involucrarse con el momento y con la historia, además la animación y el movimiento le generan más interés y uno es más perceptivo a esas cosas que a lo estático, también es bueno darle al espectador o usuario la posibilidad de ir y venir en la historia como quiera y cuando quiera, eso le permite a uno relajarse porque puede leerla a su ritmo y disponibilidad de tiempo y los sonidos ayudan a reforzar la idea y la historia y las viñetas; pero la verdad no entiendo los botones, al estar tan pequeños confundo lo que me permite seguir adelante, deberían ser más grandes y tener un estilo grafico más estilizado porque no se entiende su funcionalidad a través de la navegación.”

Carolina Santos Martínez:

“La verdad no me gustan los colores, lo que pasa es que al contener mucho color en un mismo espacio me confunden y hace que me hace pensar

que hay muchas cosas en la misma pantalla, por lo cual no sabría exactamente que hacer porque tengo mucha información, el fondo tiene un color y los botones tienen otro, me parece mejor que alguno de los dos fuera más neutral (en cuestión de color), se vería mejor y resaltarían más las ilustraciones; ahora me gusta tener el control de las posibilidades de lo que va a pasar en la historia, no sé si se pueda hacer eso en los cómics normales, pero decidir que va a pasar o decidir que quiero leer me parece buena opción; no me esperaba los sonidos algunos son muy rápidos y me asustaron”

Sergio Velandia Romero:

“Me parece chévere implementar los sonidos a la animación de las imágenes, pero la verdad sería bueno que fueran más largos porque al generar un sonido debes permitirle al público la posibilidad de entender y asimilar lo que muestras con lo que escucha, realmente en ese tipo de ejercicios es mejor alargar el sonido porque generas como tensión y suspenso, es como cuando escuchas música de la cual hay “espacios” o intervalos que tiempo que usan los artistas para luego desarrollar el sonido característico de la música y generar esa sensación de éxtasis que puede producir la música; no soy fan del estilo semi realista pero en realidad fue un buen trabajo, me gusta cómo se mueven o entran las imágenes y si a eso le sumas un buen sonido, las posibilidades de que le atraigan a la gente son altas.”

Ricardo Alberto Beltrán Chaparro:

“Las ilustraciones son muy buenas y es interesante el blanco y negro de alto contraste, creo que esa forma de dibujar es problemática para el que lo dibuja porque lleva mucha cantidad de detalle, pero para el que lo lea es muy bueno, ya que permite captar la atención, a pesar de no todas las ilustraciones contienen color, de pronto sería bueno cambiar los botones, es que los botones de los juegos online son mucho más simples y se entienden igual, siento que no refuerzan las ideas de la gráfica porque al fin de cuentas lo que me cuenta una historia es lo que veo, son las ilustraciones y su movimiento, sus letras, todo me parece que es importante en la estética del juego, además el fondo ya tiene una carga de color que no es necesario cargarla más de cosas; Pienso que las ilustraciones tienen una animación o movimiento muy básico, pero la historia y el guion tienen mucho potencial.”

Diana Paola Bermúdez Aguilar:

“La historia me parece genial, el que yo pueda elegir por donde ir me gusta más, ya que uno está acostumbrado a la lectura consecuente o acogerse a lo que está escrito por el autor, aunque los sonidos me parecen raros y repentinos, no me parece atractivo el color podría tener más colores, eso me llamaría más la atención.”

CONCLUSIONES

La narrativa gráfica ha jugado un papel fundamental en el desarrollo del ser humano, por lo cual no es de extrañar su presencia en todo tipo de medios de comunicación. En un mundo acaparado por el desarrollo tecnológico, las narrativas gráficas han encontrado un lugar en el cual poder explotar todo su potencial como mensajeras de conocimiento, pero debido al poco empeño que los autores han puesto a desarrollar cómics y novelas gráficas digitales de calidad, no han logrado cumplir las expectativas que se tienen de ellas. Ya que muchas veces los autores se centran en usar la mayor cantidad de herramientas digitales posibles solo por el gusto de hacerlo, se deja de lado la experiencia que el lector pueda tener al leer contenidos electrónicos, por lo cual el mercado de narrativas gráficas digitales sigue dormido.

A través de los objetivos y elementos planteados e implementados respectivamente en la pieza final, se observa que dichos elementos gráficos utilizados dentro de una pieza de diseño (a manera general) le otorgan al usuario la posibilidad de manejo intuitivo durante el recorrido de la pieza, provocando así una experiencia más satisfactoria al lector, puesto que la disposición de un conjunto de herramientas sensoriales –sean visuales, auditivas, etc. de las que el autor pueda hacer uso– basadas en estándares de reconocimiento básico y de jerarquización de elementos, aumenta la probabilidad de generar una pieza cuya usabilidad asegure la satisfacción del usuario, fundamentada en la simpatía o conexión con la navegación por parte de la relación objeto-interprete o, en éste caso, usuario-pieza.

Respecto a cuestiones de animación e ilustración, la eventualidad de aplicar transiciones de viñeta a viñeta ocasiona que el lector tenga más posibilidades de generar expectativa con relación a la narración gráfica y a las ilustraciones, debido a que el estándar de visualización de páginas y viñetas cambia con relación a las historias de medios impresos.

Por otro lado, la simplificación y selección en el tema del color no solo ayuda a darle más fuerza a la técnica de las ilustraciones, apoyando el estilo fantástico de la narración, sino que además funciona como refuerzo para darles indicativos importantes a los usuarios. Al limitar la sección de colores en un 90% de blanco y negro hace que su percepción respecto al estilo gráfico con la aparición de otro color sea más sensitiva, por ende llama más la atención del espectador desarrollando puntos de tensión grafica que conlleva a una mayor atención a detalles tanto de ilustración como de narrativa.

Con éste proyecto se puede observar que el diseño gráfico es una herramienta que puede implementarse a distintas ramas del conocimiento, la capacidad que obtiene a través de sus estudios en cuestión de color, forma y tipografía, junto con su planificación sobre el target, la maquetación y demás, la convierte en la rama perfecta para desarrollar, junto con la ilustración, narrativas gráficas que aporten no solo al cómic sino también al usuario como parte esencial y fundamental del proceso de diseño. También permite romper el paradigma acerca del campo de acción que tiene el diseño gráfico sobre sus aplicaciones, ya que el reconocimiento sus capacidades le permiten una gran gama de posibilidades de aplicación que conlleva a utilizar al diseño como ese factor esencial que unifica todos los elementos y los relaciona para que sean funcionales.

Frente a ésta problemática, es importante que los autores de narrativas digitales tomen conciencia del peso que las herramientas tecnológicas tienen en la estructura de sus obras, a fin de garantizar, como los resultados del proceso de investigación señalan, que dichos materiales de los que dispone el autor se pongan al servicio del lector para hacer su lectura más amena y sencilla: para generar una buena experiencia en el usuario. Es aquí donde el diseño gráfico entra en funcionamiento, no solo desde un enfoque meramente visual y estético, sino como una disciplina que puede abarcar también el desarrollo de niveles de interacción y usabilidad óptimos en las narrativas digitales. Diagramación, tipografías, zonas en blanco, animación, diseño sensorial, esquemas de navegación, entre muchos otros, son elementos a través de los cuales el diseño gráfico puede aproximarse al desarrollo de cómics y novelas gráficas, y que pueden ayudar, cuando son bien empleados, a destacar obras de narración gráfica, y de paso brindarle una experiencia placentera al lector.

En Colombia, el mercado de los cómics todavía se encuentra en una fase de supervivencia económica frente a las ofertas literarias que existen en espacios como las librerías, aun cuando desde 2011 hasta la fecha, con la aparición de obras como *Bogotá Masacre Zombie*, ha ganado terreno en el campo literario. Es por esta razón que la migración de autores de narrativas gráficas de medios impresos a plataformas digitales tiene un gran valor, debido a que, a pesar que los dispositivos electrónicos no van sacar del mercado las publicaciones impresas, si les han ganado un gran terreno en el mercado literario. Por ello el cambio de un medio a otro se hace cada vez más atractivo en términos económicos y de difusión, pero las obras que entran al mundo digital no solo

compiten entre ellas, también compiten en tráfico de visitas con la gran cantidad de páginas de ocio que se encuentran en la red.

La obtención de una ventaja competitiva de las narrativas digitales frente a webs como Facebook, únicamente se puede conseguir si el autor, como se indicó previamente, crea historias y argumentos para narraciones digitales interesantes para los lectores, y las apoya con una buena aplicación de herramientas digitales que enriquezcan la obra y no al contrario, apoyando las herramientas con los contenidos. Si los autores de cómics y novelas gráficas colombianos logran dominar la difícil tarea que es generar una excelente experiencia de lectura en los espectadores/usuarios de sus historias, seguramente se podría llegar a ver un crecimiento exponencial de la industria del cómic colombiano mucho mayor del que se haya visto hasta éste momento, y podría poner al país como uno de los más destacados dentro del medio.

BIBLIOGRAFÍA

Arango Forero, G., Bringué Sala, X., & Sádaba Chalezquer, C. (2010). La Generación Interactiva en Colombia: Adolescentes Frente a la Internet, el Celular y los Videojuegos. *Anagramas*, 45-56.

Bartual, R. (2013). El Cómic y la Narración Gráfica. *Revista Factor Crítico*.

Celaya, J. (14 de Noviembre de 2011). *Narrativa Transmedia*. Recuperado el 13 de Septiembre de 2014, de dosdoce.com:
<http://www.dosdoce.com/articulo/opinion/3713/narrativa-transmedia/>

Colle, R. (2008). Cómo Construir Hipernovelas. *Revista Latina de Comunicación Social*, 1-14.

Eisner, W. (1998). *La Narración Gráfica*. Norma Editorial.

El Absurdo Código del Cómic. (14 de Noviembre de 2012). Recuperado el 14 de Octubre de 2014, de La Flecha:
<http://laflecha.net/archivo/canales/curiosidades/noticias/el-absurdo-codigo-del-comic>

Estebanell Minguell, M. (2002). Interactividad e Interacción. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 24-32.

Fagence, B. (2013). 'The Fallow Narratives' and The Pier: Writing for comics within transmedia storytelling. *Intellect Limited*, 171-184.

Frascara, J. (2000). *Diseño Gráfico Para la Gente*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Infinito.

García, S. (2010). *La Novela Gráfica*. Bilbao, España: Editorial Astiberri.

Hess, W. (11 de Noviembre de 2011). Design Principles: The Philosophy of UX. Bogotá, Colombia.

Ibrus, I. (2012). AV-Industry's Micro-Companies and Crossmedia Innovation. *Acta Academiae Artium Vilnensis*, 67-75.

Idris, I., & Idris, N. (3 de Diciembre de 2013). *UXD: What is UX?*
Recuperado el 16 de Octubre de 2014, de Canal de Youtube de Android
Developers: <https://www.youtube.com/watch?v=rsfPWSPowqk>

Iglesias, E. (5 de Octubre de 2010). *¿Qué Es la Literatura Pulp?* Recuperado el 6 de Octubre de 2014, de Relatos Pulp.com:
<http://www.relatospulp.com/articulos/13-tematicos/48-ique-es-la-literatura-pulp.html>

Introduccion a la Narrativa. (s.f.). Recuperado el 22 de Septiembre de 2014, de Ensayistas: <http://www.ensayistas.org/curso3030/genero/narrativa/>

Krug, S. (2005). *No Me Hagas Pensar*. Prentice Hall.

López García, J. C. (1 de Febrero de 2013). *Libros Interactivos: Otro Avance de los Libros Digitales*. Recuperado el 12 de Septiembre de 2014, de Eduteka:
<http://www.eduteka.org/LibrosInteractivos.php>

Luque Lavado, D. (22 de Noviembre de 2011). *10 Principios para diseñar una buena experiencia de usuario*. Recuperado el 25 de Abril de 2015, de Enter.co: <http://www.enter.co/cultura-digital/el-popurri/10-principios-para-disenar-una-buena-experiencia-de-usuario/>

Martín, J. (s.f.). *Jaime Martín_ comix & ilustración*. Recuperado el 25 de Abril de 2015, de Blog de Jaime Martín:
http://www.jaimemartin.info/pagexternas/taller_web/taller.htm

Materiales de Lengua. (s.f.). *¿Cómo crear una historieta?* Recuperado el 25 de Abril de 2015, de Materiales de Lengua sitio web:
http://www.materialesdelengua.org/LITERATURA/TEXTOS_LITERARIOS/COMIC/pagina5.htm

McCloud, S. (1995). *Cómo Se Hace Un Cómic*. Barcelona, España: Ediciones B.

Ohler, J. (2005). The World of Digital Storytelling. *Educational Leadership*, 44-47.

Ohler, J. (2008). *Digital Storytelling in the Classroom*. SAGE Publications.

Ray Murray, P. (2012). Scott Pilgrim vs. the Future of Comics Publishing. *Intellect Limited*, 129-142.

Sperka, M., & Stolar, A. (2005). Graphic Design in the Age of Interactive Media. *Third International Symposium of Interactive Media Design*.

Travis, D. (2009). *The Fable of the User-Centered-Designer*. Userfocus.

Treder, M. (2013). *UX Design for Startups*. UXPin.

Zavala, L. (2008). Los Componentes Formales de la Narrativa Gráfica. *Cenizas, Revista Narrativa/Gráfica*.

ANEXOS

ESQUEMA DE ENTREVISTA UX

Nombre: Javier Rosas

Edad: 38

Formación: Especialización

Años de experiencia: 12

- *El diseño UX es una disciplina cuya finalidad es brindarle experiencias completas al usuario, ¿qué es una experiencia completa?*

Que cada una de sus aplicaciones, botones y elementos de interfaz funcionen perfectamente y hagan que se puedan manipular correctamente y de manera fácil.

- *¿Qué plataformas permiten una mayor interacción con el usuario?*

Las tabletas y los dispositivos móviles, por la manipulación táctil que permiten integrarse de manera fácil con el usuario.

- *¿Cómo se estudia o se analiza el nivel de usabilidad de la plataforma y cómo esto afecta la experiencia del usuario frente a la pieza?*

Eso depende de la plataforma, los computadores permiten una interacción distinta que las tabletas y los dispositivos móviles, por lo tanto la manera de interactuar con cada uno se debe tener en cuenta a la hora de buscar que experiencia de usuario se desea brindar.

- *¿Un buen diseño de la interfaz de la pieza garantiza una buena experiencia para el usuario, o es solo un factor para lograrla?*

El diseño apropiado de la interfaz es un elemento importante, no es el único que se debe tener en cuenta, pero es un complemento que permite obtener una buena experiencia de usuario.

- *¿Los factores de usabilidad, interfaz e interacción tienen que cambiar dependiendo del dispositivo para poder darle una buena experiencia al usuario?*

Si, los tamaños en los que se visualiza en cada dispositivo son distintos por lo tanto habría que trabajar con el concepto de diseño adaptable (responsive design) haciendo que la interfaz y el modo de interacción cambien dependiendo de los tamaños de dispositivos móviles, tableta o computador.

- *¿Qué esquemas básicos de navegación existen o son más utilizados?*

Esto tiene que ver con arquitectura de información, creando sistemas de navegación intuitivos.

- *¿Según el dispositivo para el que está planteado el producto, los esquemas básicos cambian?*

La forma en presentar los elementos de navegación como links o botones deben de cambiar por condiciones de tamaño, ocupan más o menos espacio estos elementos dependiendo del dispositivo y se pueden resumir a un botón con un menú o estar desplegados dependiendo de la pantalla.

- *Las experiencias que tiene una persona al leer un libro o al ver una película son diferentes, ¿la experiencia del usuario también cambia dependiendo del dispositivo que usa?*

La experiencia de usuario cambia dependiendo del dispositivo que se usa según las condiciones de tamaño del mismo por comodidad, legibilidad e interacción.

ESQUEMA DE ENTREVISTA CÓMIC

Nombre: Juan Francisco Sánchez Ramos.

Edad: 33 años

Formación: Maestro en Bellas Artes

Años de experiencia: 10

Proyectos destacados: jóvenes lectores B.L.A.A. Reportaje en cómic " Un enano peligroso" Revista Don Juan #... Colección Colombia sabe, ministerio de cultura, fundación Tridha.

- *¿Cuáles son las ventajas que tiene un cómic digital frente a los impresos?*

La ventaja aparente se da en el acceso a los dispositivos digitales (pantallas), que permiten combinar lenguajes y técnicas, como la fotografía y el motion graphic.

- *Con la aparición de los cómics digitales y los webcomics, ¿los cómics impresos podrían desaparecer?*

De ninguna manera, en este caso el cómic entraría en el debate general de la desaparición del libro físico. Todo depende de las cualidades de la publicación, el contenido, el público objetivo y el presupuesto.

- *¿Qué tanto cambia el proceso creativo entre un cómic impreso a uno digital?*

No cambia nada, se trata de contar historias, lo que tal vez pueda cambiar son los recursos técnicos y visuales.

- *En los cómics impresos, es inevitable que el lector vea todas las viñetas de la página, por lo que es necesario que el autor mantenga un buen orden de lectura para que le sea fácil al lector entender la historia. ¿En los cómics digitales se debe tener en mente un orden de lectura parecido al de los impresos?*

El flujo narrativo es dado por el orden de lectura y las características temporales del relato, siempre se leerá de izquierda a derecha aunque la dirección del cómic nos lleve en varias direcciones.

- *¿Qué tanto le aporta la interactividad al desarrollo del flujo narrativo de los cómics?*

El dotar de cualidades direccionales, es decir, la capacidad de brindarle al lector la posibilidad de seguir varias posibilidades narrativas según su intuición(libros con finales alternativos), no es nueva, como tampoco lo es el uso de elementos animados para acrecentar o marcar algunos elementos de la narración, por lo tanto es accesorio, le aporta lo que el autor piense que deba aportar, tal vez hay que re pensar el uso de la palabra interactividad, ya que nos lleva a pensar en elementos que parecen novedosos pero en realidad no lo son, por ejemplo: el libro tradicional es interactivo, tenemos que tocarlo, abrirlo y pasar sus páginas para que se desarrolle efectivamente una historia, desde Moby Dick, hasta caperucita roja. Todo se reduce a las necesidades de un creador y su narración y las características que tenga para el medio elegido.

- *¿Qué tanto influye el diseño gráfico dentro del desarrollo de un cómic?*

Influye tanto como pueda utilizarlo su creador, ya que el cómic es u disciplina que no está sujeta a condiciones formales de diseño. Pero, un diseño gráfico

adecuado puede elevar la narración a un punto superior, como en el caso de Jimmy Corrigan, la novela de Chris Ware, en donde el diseño es parte fundamental para articular la narración de los hechos, para justificar los flujos y usos narrativos a lo largo de la obra.

Nombre: Tania Camacho

Edad: 27 años

Formación: Cegep de vieux Montreal (carrera técnica de animación)

Años de experiencia: 5

Proyectos destacados Jours de Papier.

- *¿Cuáles son las ventajas que tiene un cómic digital frente a los impresos?*

La fácil distribución, la nula necesidad de editoriales y lo barato de la producción.

- *Con la aparición de los cómics digitales y los webcomics, ¿los cómics impresos podrían desaparecer?*

No, creemos eso posible cuando menos no en el corto plazo.

- *¿Qué tanto cambia el proceso creativo entre un cómic impreso a uno digital?*

En el impreso se debe tomar en cuenta las dimensiones de la página en el digital deben tomarse en cuenta donde se presentará y conocer bien los formatos, para que no sean muy grandes y muy pesados.

- *En los cómics impresos, es inevitable que el lector vea todas las viñetas de la página, por lo que es necesario que el autor mantenga un buen orden de lectura para que le sea fácil al lector entender la historia. ¿En los cómics digitales se debe tener en mente un orden de lectura parecido al de los impresos?*

Depende del estilo comic, por lo regular si, y deben tomarse en cuenta también peso de las imágenes para evitar que la carga tarde demasiado.

- *¿Qué tanto le aporta la interactividad al desarrollo del flujo narrativo de los cómics?*

Se ha utilizado poco la interactividad en los comics, pero creo que eso es algo que cambiará pronto. Y por supuesto que podría aportar mucho.

- *¿Qué tanto influye el diseño gráfico dentro del desarrollo de un cómic?*

Es una muy buena base, pues nos permite equilibrar las composiciones dentro de las viñetas o incluso en la página así como conocer mejores paletas de color, tipografías y demás. Además los conocimientos de diseño pueden ayudar para traspasar un proyecto digital a otros medios, como el impreso o el audio visual sin demasiado sufrimiento.

UX (Experiencia de Usuario)													
Nombre	UI (Interfaz de Usuario)												
	Visual					Sonora							
	Unidad gráfica	Animaciones en viñeta	Transiciones	Globos de diálogo	Globos de pensamiento	Cartuchos	Onomatopéyas	Textos	Descripción	Voces (dialog)	Música	Opciones de navegación	
	Si	No	Página a página	Viñeta a viñeta								Botones de avance	Botones de retroceso
Nawitz (Webcómic)													